

# Tales of Fan's memory

～ファンとともに歩んだ  
『テイルズ オブ』の記憶～

Tales of Series 25th Anniversary







Tales of  
SERIES  
25th  
Anniversary

# Tales of Fan's memory

## ～ファンとともに歩んだ『テイルズ オブ』の記憶～

Tales of Series 25th Anniversary

本書は、ファンの皆さんと同じく一介のプレイヤーとして  
『テイルズ オブ』シリーズに触れてきた編集スタッフによる、  
これまでの25年間を振り返る1冊となっています。  
本書を手にとってくださった方、Webアンケートにご協力くださった方に、  
楽しんでいただけたら幸いです。  
～企画・制作 ファミ通書籍編集部～

※本書では下記の略称を用いている箇所があります。

テイルズ オブ ファンタジア	「ファンタジア」、「TOP」
テイルズ オブ デスティニー	「デスティニー」、「TOD」
テイルズ オブ エターニア	「エターニア」、「TOE」
テイルズ オブ デスティニー2	「デスティニー2」、「TOD2」
テイルズ オブ シンフォニア	「シンフォニア」、「TOS」
テイルズ オブ リバース	「リバース」、「TOR」
テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-	「ラタトスクの騎士」、「TOS-R」
テイルズ オブ レジェンディア	「レジェンディア」、「TOL」
テイルズ オブ ジ アビス	「ジ アビス」、「TOA」
テイルズ オブ ザ テンベスト	「ザ テンベスト」、「TOT」
テイルズ オブ イノセンス	「イノセンス」、「TOI」
テイルズ オブ ヴェスペリア	「ヴェスペリア」、「TOV」
テイルズ オブ ハーツ	「ハーツ」、「TOH」
テイルズ オブ グレイセス	「グレイセス」、「TOG」
テイルズ オブ エクシリア	「エクシリア」、「TOX」
テイルズ オブ エクシリア2	「エクシリア2」、「TOX2」
テイルズ オブ ゼスティリア	「ゼスティリア」、「TOZ」
テイルズ オブ ベルセリア	「ベルセリア」、「TOB」
テイルズ オブ アライズ	「アライズ」、「TOARISE」
テイルズ オブ サワールド レディアント マイソロジー	「TOW」





『テイルズ オブ』シリーズ25年の軌跡

# シリーズ関連作品年表

1995年に発売された「テイルズ オブ ファンタジア」を皮切りに、25年の歴史を歩んできた『テイルズ オブ』シリーズ。ゲームのほかにも、アニメやイベントなど各方面にわたる展開で、多くのファンを獲得してきた。ここではその軌跡を年表で追いつつ、オリジナルタイトル以外の作品もピックアップしていく。

## 機種名の略語表記

<b>SFC</b> ..... スーパーファミコン	<b>PS</b> ..... プレイステーション	<b>Wii</b>	<b>Xbox360</b>
<b>GBC</b> ..... ゲームボーイカラー	<b>PS2</b> ..... プレイステーション2	<b>モバイル</b>	<b>xboxOne</b>
<b>GBA</b> ..... ゲームボーイアドバンス	<b>PS3</b> ..... プレイステーション3	<b>TVアニメ</b>	<b>xsx</b> ..... Xbox Series X/S
<b>GC</b> ..... ゲームキューブ	<b>PS4</b> ..... プレイステーション4	<b>DVA</b>	<b>PC</b>
<b>DS</b> ..... ニンテンドーDS	<b>PS5</b> ..... プレイステーション5	<b>劇場アニメ</b>	<b>Steam</b>
<b>3DS</b> ..... ニンテンドー3DS	<b>psp</b> ..... プレイステーションポータブル	<b>イベント</b>	
<b>Switch</b> ... Nintendo Switch	<b>ps vita</b> ... プレイステーション Vita		

発売日(配信日・開催日)	対応機種・媒体	作品・イベント※赤字は家庭用ゲーム機での初登場オリジナルタイトル、青文字はクロスオーバータイトルです。	
1995年12月15日	<b>SFC</b>	テイルズ オブ ファンタジア	08
1997年12月23日	<b>PS</b>	テイルズ オブ デスティニー	10
1998年12月23日	<b>PS</b>	テイルズ オブ ファンタジア	
2000年11月10日	<b>GBC</b>	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン	01
2000年11月30日	<b>PS</b>	テイルズ オブ エターニア	12
2001年1月~3月	<b>TVアニメ</b>	テイルズ オブ エターニア THE ANIMATION	
2002年1月31日	<b>PS</b>	テイルズ オブ ファンダム Vol.1	02
2002年10月25日	<b>GBA</b>	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	01
2002年11月28日	<b>PS2</b>	テイルズ オブ デスティニー2	14
2003年3月7日	<b>GBA</b>	テイルズ オブ ザ ワールド ~サモナーズ リネージ~	03
2003年8月1日	<b>GBA</b>	テイルズ オブ ファンタジア	
2003年8月29日	<b>GC</b>	テイルズ オブ シンフォニア	16
2004年2月16日	<b>モバイル</b>	テイルズ オブ タクティクス	
2004年9月22日	<b>PS2</b>	テイルズ オブ シンフォニア	
2004年11月25日	<b>DVA</b>	テイルズ オブ ファンタジア THE ANIMATION (第1巻)	
2004年12月16日	<b>PS2</b>	テイルズ オブ リバース	18
2005年1月6日	<b>GBA</b>	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	01
2005年1月31日	<b>モバイル</b>	テイルズ オブ ブレイカー	
2005年3月3日	<b>イベント</b>	テイルズ オブ エターニア	
2005年8月25日	<b>PS2</b>	テイルズ オブ レジェンディア	20
2005年10月14日	<b>モバイル</b>	テイルズ オブ コモンズ	



発売日(配信日・開催日)	対応機種・媒体	作品・イベント ※赤字は家庭用ゲーム機での初登場オリジナルタイトル、青文字はクロスオーバータイトル
2005年11月9日	モバイル	テイルズ オブ タクティクス 外伝
2005年12月15日	PS2	<b>テイルズ オブ ジ アビス</b> → 22
2006年3月3日	PC	テイルズ オブ エターニア オンライン
2006年6月15日	モバイル	テイルズ オブ ヴァールハイト
2006年9月7日	PS2	テイルズ オブ ファンタジア -フルボイスエディション-
2006年10月26日	DS	<b>テイルズ オブ ザ テンベスト</b> → 24
2006年11月30日	PS2	テイルズ オブ デスティニー
2006年12月21日	PS2	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー <small>web up</small> 04
2007年2月15日	PS2	テイルズ オブ デスティニー2
2007年6月8日	DVA	テイルズ オブ シンフォニア THE ANIMATION (シルヴァント編・第1巻)
2007年6月28日	PS2	テイルズ オブ ファンダム Vol.2 <small>web up</small> 05
2007年12月6日	DS	<b>テイルズ オブ イノセンス</b> → 26
2008年1月31日	PS2	テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット
2008年1月31日	モバイル	テイルズ オブ ザ ワールド マテリアルダンジョン
2008年3月19日	PS2	テイルズ オブ リバース
2008年6月26日	Wii	<b>テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-</b> → 28
2008年8月7日	Xbox360	<b>テイルズ オブ ヴェスペリア</b> → 30
2008年9月23日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2008 <small>web up</small> 06
2008年10月~2009年3月	TVアニメ	テイルズ オブ ジ アビス
2008年12月18日	DS	<b>テイルズ オブ ハーツ</b> → 32
2009年1月29日	PS2	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2
2009年6月14日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2009
2009年8月6日	PS2	テイルズ オブ バーサス <small>web up</small> 07
2009年9月17日	PS2	テイルズ オブ ヴェスペリア
2009年10月~	劇場アニメ	テイルズ オブ ヴェスペリア ~The First Strike~
2009年12月10日	Wii	<b>テイルズ オブ グレイセス</b> → 34
2010年3月17日	モバイル	テイルズ オブ ファンタジア モバイル
2010年3月25日	DVA	テイルズ オブ シンフォニア THE ANIMATION (テセアラ編・第1巻)
2010年6月5日・6日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2010
2010年8月5日	PS2	テイルズ オブ ファンタジア クロスエディション
2010年8月5日	PS2	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX <small>web up</small> 08
2010年12月2日	PS2	テイルズ オブ グレイセス エフ
2011年2月8日	モバイル	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー モバイル
2011年2月10日	PS2	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3
2011年5月28日・29日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2011
2011年6月30日	Wii	テイルズ オブ ジ アビス
2011年9月8日	PS2	<b>テイルズ オブ エクシリア</b> → 36





発売日(配信日・開催日)	対応機種・媒体	作品・イベント※赤字は家庭用ゲーム機での初登場オリジナルタイトル、青文字はクロスオーバータイトル
2011年11月22日	モバイル	テイルズ オブ キズナ
2011年11月23日	TVアニメ	テイルズ オブ シンフォニア THE ANIMATION (世界統合編・第1巻)
2012年1月26日	PS Vita	テイルズ オブ イノセンス R
2012年2月23日	PS3	テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ <small>Pick up 09</small>
2012年4月26日	モバイル	テイルズ オブ ザ ワールド ダイスアドベンチャー
2012年6月2日・3日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2012
2012年7月2日	モバイル	テイルズ オブ ザ ワールド タクティクス ユニオン
2012年9月11日	モバイル	テイルズ オブ カード エボルブ
2012年11月1日	PS3	<b>テイルズ オブ エクシリア2</b> → 38
2013年3月7日	PS Vita	テイルズ オブ ハーツ R
2013年6月1日・2日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2013
2013年9月24日	モバイル	テイルズ オブ ファンタジア
2013年9月25日	モバイル	テイルズ オブ ビブリオテカ
2013年10月9日	モバイル	テイルズ オブ ハーツ R
2013年10月10日	PS3	テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントバック
2014年3月3日	モバイル	テイルズ オブ リンク (Android版は2014年4月23日配信開始) <small>Pick up 10</small>
2014年4月3日	モバイル	テイルズ オブ アスタリア (iOS版は2014年4月23日配信開始) <small>Pick up 11</small>
2014年5月31日・6月1日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2014
2014年10月23日	PS3	テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア
2014年12月30日	TVアニメ	テイルズ オブ セスティリア ～導師の夜明け～
2015年1月22日	PS3	<b>テイルズ オブ セスティリア</b> → 40
2015年6月6日・7日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2015
2015年12月9日	イベント	20th Anniversary テイルズ オブ オーケストラコンサート <small>Pick up 12</small>
2016年7月～9月	TVアニメ	テイルズ オブ セスティリア ザ クロス (第1期)
2016年7月9日・10日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2016
2016年8月18日	PS4・PS3	<b>テイルズ オブ ベルセリア</b> → 42
2017年1月～3月	TVアニメ	テイルズ オブ セスティリア ザ クロス (第2期)
2017年2月28日	モバイル	テイルズ オブ ザ レイズ <small>Pick up 13</small>
2017年6月2日～4日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2017
2017年6月2日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ <small>Pick up 14</small>
2017年8月30日・31日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -最後の預言- (大阪公演)
2017年9月5日・6日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -最後の預言- (東京公演)
2017年11月7日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート 2017 feat.テイルズ オブ セスティリア ザ クロス
2018年4月7日～9日	イベント	テイルズ オブ ツアー (沖縄編) 開催
2018年6月15日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -ローレライの力を継ぐ者- (横浜アリーナ公演)
2018年6月16日・17日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2018
2018年8月22日～26日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -ローレライの力を継ぐ者- (東京公演)



発売日(配信日・開催日)	対応機種・媒体	作品・イベント ※赤字は家庭用ゲーム機での初登場オリジナルタイトル、青文字はクロスオーバータイトル
2018年9月8日・9日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -ローレライの力を継ぐ者- (大阪公演)
2018年10月6日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート 2018
2019年1月11日	PS4・Steam・Nintendo Switch	テイルズ オブ ヴェスぺリア REMASTER
2019年4月13日～15日	イベント	テイルズ オブ ツアー (石垣島編) 開催
2019年6月15日・16日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2019
2019年10月20日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート 2019 ～BRASS BAND EDITION～
2019年11月16日～17日	イベント	テイルズ オブ ブチツアー
2019年12月5日～15日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -光と影の正義-
2020年7月16日	モバイル	テイルズ オブ クレストリア <small>Pick up 15</small>
2020年9月5日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート ～25th Anniversary～
2020年10月15日	PC	テイルズ オブ ヴェスぺリア REMASTER
2021年3月6日・7日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2020
2021年9月9日	PS4・PS5・Nintendo Switch	<b>テイルズ オブ アライズ</b>
2021年9月19日	イベント	テイルズ オブ リーディング ライブ「テイルズ オブ デスティニー編」
2021年10月23日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート ～25th Anniversary Encore～
2021年11月4日	モバイル	テイルズ オブ ルミナリア <small>Pick up 16</small>
2021年11月20日・21日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2021
2021年12月11日	イベント	テイルズ オブ リーディング ライブ「テイルズ オブ ファンタジア編」
2022年3月6日	イベント	テイルズ オブ リーディング ライブ「テイルズ オブ エターニア編」
2022年3月26日・27日	イベント	テイルズ オブ アライズ オンラインシアター LIBERATORS -希望を託されし解放者たち-

## Pick up! 01 「なりきりダンジョン」シリーズ

衣装を着替えることでさまざまな力を発揮する“なりきりシステム”をベースにした、シリーズ初のクロスオーバー作品。2作目以降はタイトルが「テイルズ オブ ザ ワールド」を冠するものに変更され、「ファンタジア」以外のキャラクターたちも登場する。



## Pick up! 02 「テイルズ オブ ファンダム Vol.1」

「エターニア」までのオリジナルタイトルに登場したキャラクターたちが活躍するファンディスク。スキットを模した形で物語が進む“カオベンチャー”や、各種ミニゲームが楽しめる。また、各作品の設定資料やグラフィック原画を鑑賞できる“ギャラリー”も搭載。





Pick up!  
03

## 「テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～」

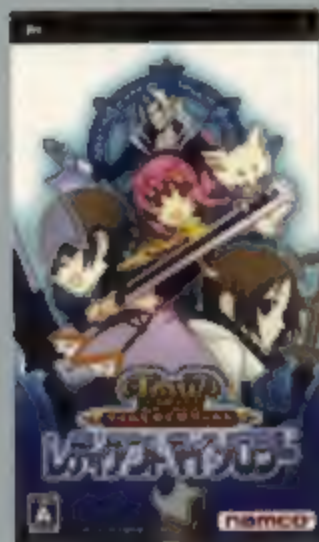
物語の舞台は、「ファンタジア」の時代から数世紀後のアセリア暦4765年。主人公は、召喚士のクラス・F・レスターの子孫であるフレインで、「契約の指輪」を探す冒険が描かれる。シリーズ初のシミュレーションRPGで、主人公たちを奥村大悟氏がデザインした。



Pick up!  
04

## 「テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー」

プレイヤーが作ったアバターを主人公として、シリーズキャラクターたちと協力しながら世界の危機に立ち向かうクロスオーバータイトル。3部作だが、世界観の直接的なつながりはない。各作品で登場するオリジナルヒロインの「カノン」はそれぞれ別人で、岩本穂氏がデザインを手掛けた。



Pick up!  
05

## 「テイルズ オブ ファンダム Vol.2」

藤島康介氏がキャラクターデザインを担当した、「ファンタジア」から「ジ・アビス」までの3作品のキャラクターが共演するファンディスク第2弾。フルボイスで楽しめるカオベンチャー改め「ボイスアドベンチャー」や、さまざまなミニゲームも収録。ルークとティアの2バージョンのパッケージが用意された。



Pick up!  
06

## テイルズ オブ フェスティバル 2008

2008年に文京シビックホールで開催された、記念すべき第1回のフェスティバル。通称「ティフェス」。ゼロス役の小野坂昌也氏を司会に迎え、声優陣による舞台上でのアフレコやフリートーク、アーティストによる特別ライブなどを実施。いまま続くティフェスに欠かせない要素が、この時点でほぼ揃っていた。



Pick up!  
07

## 「テイルズ オブ パーサス」

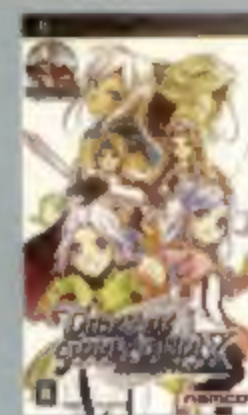
シリーズの売りであるリニアモーションバトルを、キャラクターどうしの対戦に特化させた、初めての対戦アクションゲーム。ステージは高低差のある横画面で表示され、壁やギミックなどを利用して戦う。メインのモードは、ライバルたちとの対戦をこなしながらストーリーが進む「ユグドラシルバトル」。



Pick up!  
08

## 「テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX」

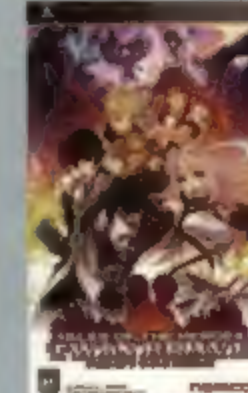
「テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン」のリメイク。主人公やストーリーは基本的に継承しつつ、戦闘は新たなリニアモーションバトルシステムへと進化。また、「ファンタジア」の各種システムを改良し、オリジナルキャラクターのロンドリーネが加わった「クロスエディション」も同時収録された。



Pick up!  
09

## 「テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ」

「エクシリア」までの各オリジナルタイトルに登場した、計15ペア・30名が一堂に会し、パートナーとタッグを組んで敵を蹴散らしていくアクションゲーム。シナリオモードの特徴として、聖剣エターナルソードをめぐる「シリアス編」と、キャラクターどうしの掛け合いをメインにした「コミカル編」が用意された。





Pick up!  
10

## 「テイルズ オブ リンク」

スマホアプリで配信された作品。世界の救世主として、プレイヤーは各地に散らばった魔物の核“災厄の種”を浄化していく。キャラクターの足下に表示される“プレイプリンカー”をスワイプし、1本の線でつながったメンバーがチームとして一斉に攻撃する、“タッチリンクバトルシステム”が特徴的だった。



Pick up!  
11

## 「テイルズ オブ アスタリア」

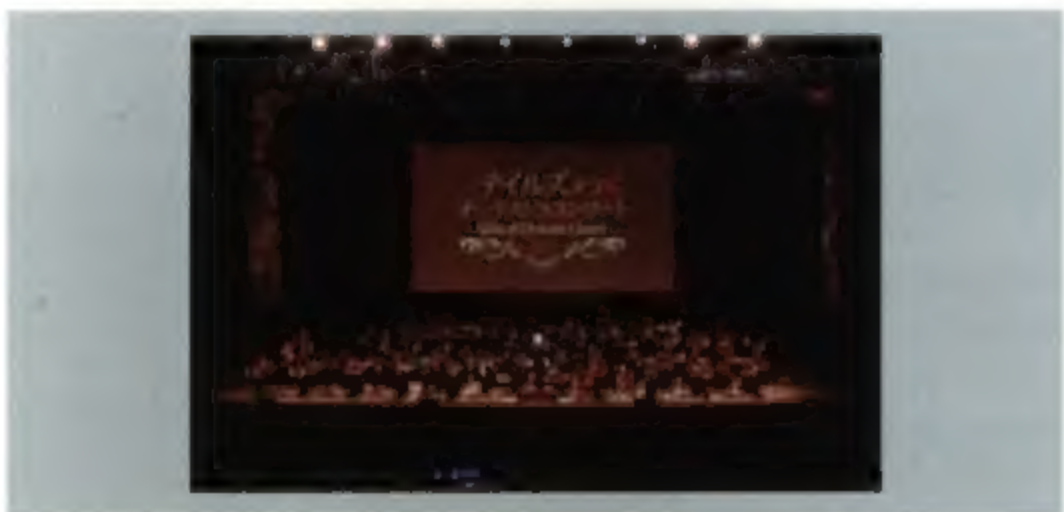
6つの“星のカケラ”をすべて集めたとき、光の神殿の守り神が現れ、願いを叶えてくれる……という伝説で揺れ動いた世界を舞台に、シリーズのキャラクターたちを軸にしたオリジナルストーリーが描かれる。キャラクターの配置替えで属性を調整しながら攻防をくり広げる、“クロススライドバトル”を搭載。



Pick up!  
12

## テイルズ オブ オーケストラコンサート

『テイルズ オブ』シリーズ20周年を記念して、2015年に東京国際フォーラムにて第1回公演が開催。歴代タイトルのテーマソングやゲーム内楽曲を、東京フィルハーモニー交響楽団による圧巻のフルオーケストラで楽しめる贅沢な公演となった。



Pick up!  
13

## 「テイルズ オブ ザ レイズ」

シリーズのキャラクターが本編の記憶を持って、異世界で出会い、ストーリーをくり広げる。バトルはタップやフリックで簡単に操作できる“アドバンスドフリック・リニアモーションバトルシステム”を搭載。2022年1月時点では、第4部「テイルズ オブ ザ レイズ ラスト クレイドル」が配信中。



Pick up!  
14

## テイルズ オブ ザ ステージ

2017年から『テイルズ オブ』シリーズ初の舞台化を開始。初回公演は「ジ アビス」を題材とした公演で、ルークたちが葛藤しながらも成長していく姿が描かれ、横浜アリーナ公演と合わせ、来場者は全公演で延べ1万人を超えた。「ジ アビス」に続いて、「ヴェスペリア」の舞台化も行い、大好評を博した。2022年3月には最新作「アライズ」の舞台化も控えており、継続的に展開しているコンテンツである。



Pick up!  
15

## 「テイルズ オブ クレストリア」

罪人が大衆の祈りで裁かれる世界を舞台に、罪を犯し“咎我人”になってしまった主人公たちが、罪人を裁く“執行者”に追われながらも、歪な世界を変えるため冒険する姿を描いた作品。戦闘はコマンド式のターン制を採用。



Pick up!  
16

## 「テイルズ オブ ルミナリア」

21人の登場キャラクター全員が主人公で、それぞれの視点からストーリーが紡がれていく群像劇。これまでの作品では敵のように描かれるような人物にも守りたい「正義」があることを重厚に描いており、人々の生き様の多様性が深く感じられる。これまでのアプリタイトルとは一線を画し、シリーズキャラクターがいっさい登場しないアプリ初の完全オリジナルタイトル。





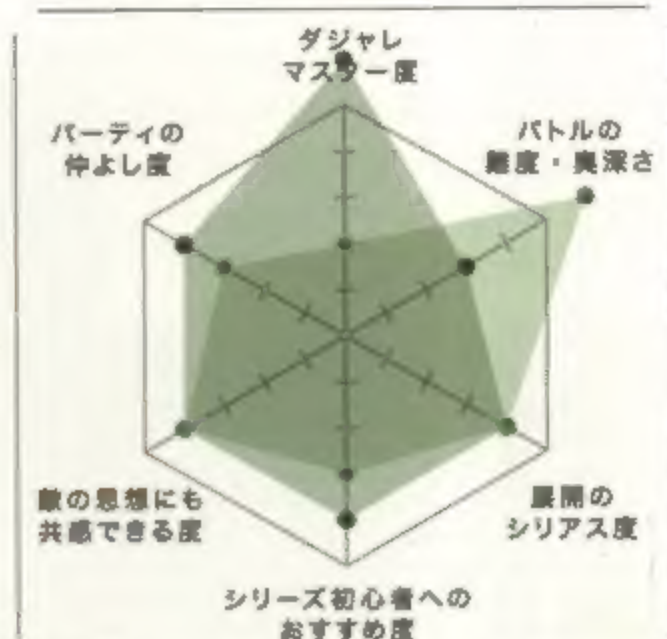
# TALES OF PHANTASIA

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ファンタジア	1995年12月15日	伝説のRPG (PS版以降)
	1998年12月23日	
	2003年8月1日	
	2006年9月7日	
	2013年9月24日	

キャラクターデザイン：藤島康介

テーマソング：【OP】「夢は終わらない ～こぼれ落ちる時の雫～」(吉田由香里 (SFC、GBA) / よーみ (PS、PSP))  
【ED】「星を空に…」(吉田由香里 (PS))



●……SFC版 ●……その他の機種版

『テイルズ オブ』シリーズの記念すべき第1作。藤島康介氏による魅力的なキャラクターデザインや、RPGながらアクションゲームのような爽快感が味わえるリニアモーションバトル、豪華声優陣のボイス、テーマソングの採用など、当時としては革新的な要素が盛り込まれている。それが話題を呼び、一時は再生産が追いつかなくなるほど人気が発売した。

## RPGの“常識”を変えた リニアモーションバトル

プレイステーションやセガサターンといった当時の“新世代機”の普及が進み、さらにゲームメーカー各社から大作RPGが続々とリリースされていた中、発売日を迎えた本作。シリーズの門出としては、多くのライバルたちが群雄割拠していた状況であった。しかし、後述する数々の意欲的な要素がユーザーの心を鷲掴みにし、まだインターネットが普及していない時代でありながら、評判が口コミで広がっていった。そしてスーパーファミコン版は20万本超、2年後に登場したプレイステーション版は80万本超もの大ヒットを記録することになる。

第一に挙げられる特徴が、リニアモーションバトルシステム (LMBS) だろう。2D格闘ゲームを思わせる画面構成に加え、“自分で移動して攻撃”、“敵の行動も含めてリアルタイムで展開”など、アクションゲームさながらの要素を取り入れたこのシステムは、コマンド選択式が主流だった当時のRPGに大なる新風を吹き込んだ。しかもボイス付きである。本作のLMBSは、左右と上 (ジャンプ) しか移動できないが、後の作品で“奥行き”の概念が導入されたり、3Dに移行するなど、さらなる進化を遂げていく。さらに、演出面ではオープニングテーマの採用や、声優によるボイスの導入など、当時はまだ珍しかった手法もふんだんに取り入れられていた。

## リメイクを重ねて 進化していった伝説

本作は、プレイステーション版、ゲームボーイアドバンス版、プレイステーション・ポータブル版、そして「なりきりダンジョンX」に収録の「クロスエディション」と、じつに4度ものリメイクや移植が行われている (モバイル版も含めると5度)。とくにプレイステーション

版では、「デスティニー」の“アクティブ・パーティ・ウィンドウ”が進化した“フェイスチャット”や、スーパーファミコン版の“フードサック”の発展形である“料理”といった、後のシリーズ作品につながる重要なシステムが登場している。また、リメイクに際してオープニングアニメーションや未収録だったエンディングテーマが追加されているほか、それまで「難しい」と評されていたバトルの難易度も調整されており、プレイステーション版以降は初心者でも遊びやすい仕様になった。これが「デスティニー」とともに大ヒットとなったことで、『テイルズ オブ』シリーズは群雄割拠の様相を呈していた当時のRPG界隈において、確かな存在感を発揮していくのである。

なお、プレイステーション版では声優も一部変更、追加がなされた。藤村さずがプレイアブルキャラクターに昇格して川田妙子さんが演じることになり、草尾毅さんがクレスとの兼ね役で演じていたチェスターは、伊藤健太郎さんが担当。また、ミント役として岩男潤子さんが最初に起用されたのは、じつはスーパーファミコン版ではなく、プレイステーション版だった。



## 印象的なストーリー

LMBSとともに『テイルズ オブ』シリーズの特徴と言えるのが、単なる勧善懲悪に留まらず、人の“業”にまで踏み込んで描かれるストーリーである。本作でも、ヒロインのミントと出会うきっかけとなる、ある人物の“裏切り”の背景や、敵であるダオスが抱えている複雑な事情など、

悪役として描かれている人物が単純に“悪”だと割り切れない設定が随所に盛り込まれている。とくにダオスは、その悲劇性も相まって、いまでもファンから根強い支持を受けているほどだ。敵キャラクターがその強さや強烈な個性だけにとどまらず、人間性でメインキャラクターに匹敵する人気を誇るようになるのは、本作から続く『テイルズ オブ』シリーズの伝統となる。ほかにも、序盤でクレスとチェスターを襲う悲劇など、行く手には衝撃的な展開がいくつも待ち受けている。裏切りや悲劇、驚きなど、プレイヤーに強烈な印象をもたらす物語 (Tales) もまた、シリーズの醍醐味となっていく。



## やがて紡がれていく 他作品とのつながり

本作の物語は、後に発売される「シンフォニア」との関連性もうかがえる。世界樹ユグドラシル、デリス・カーラーン、精霊マーテルなど、両作品には共通するキーワードがいくつも見受けられ、さらに「シンフォニア」の舞台であるふたつの世界 (シルヴァラント、テセアラ) は、本作では双子の衛星の名前として登場している。また、「なりきりダンジョン」シリーズの第1作と、「テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージュ～」が、本作の派生作品として発売されている。前者は、約100年後の世界をメインに、「ファンタジア」の後日談やその約100年前のエピソードが描かれた。後者は、数世紀後の世界を舞台とした作品だ。



「この世に悪があるとすれば、それは人の心だ。」

(SFC版のオープニング)

「僕は絶対にダオスをだおす！」

(クレス) ※PS版

「誰かのために、生きること…  
それもまた、自分の幸せ。」(ミント)



「俺は死なない。必ず後から追いつく」 (チェスター)

「今度は、あたしがみんなの  
力になってあげちゃうから」

(アーチェ)

「いーい？ 誰かさんだって人畜無害そうな顔してても、  
頭ん中じゃあ何考えてるか分かんないのよ？」 (アーチェ)

「あなたの罪を許しましょう  
…ダオス」 (ユグドラシル)

「大切なみんなが支えてくれたこの召喚術への道。これも  
運命だとすればこれまでに会った人々の思い。その全  
てを召喚術にのせ戦う!!」 (クラス)



「あと100年後にしか、会えないなんて…  
寂しすぎるよお…」

「私は…もう二度と会えないな…」 (アーチェ/クラス)

「あの時、約束しただろう!!  
必ずみんなの仇を討とうって」  
(チェスター)

「仲間も世界も、お前の好きにはさせない！」  
(クレス)

「でも…泣きません。  
忍者は非情でなければ務まらないですから…」  
(クレス)



「この世に悪があるとすれば、それは人の心だ。」

(SFC版のオープニング)

「僕は絶対にダオスをだおす！」

(クルス) ※PS版

「誰かのために、生きること…  
それもまた、自分の幸せ。」(ミント)



「俺は死なない。必ず後から追いつく」 (チェスタ)

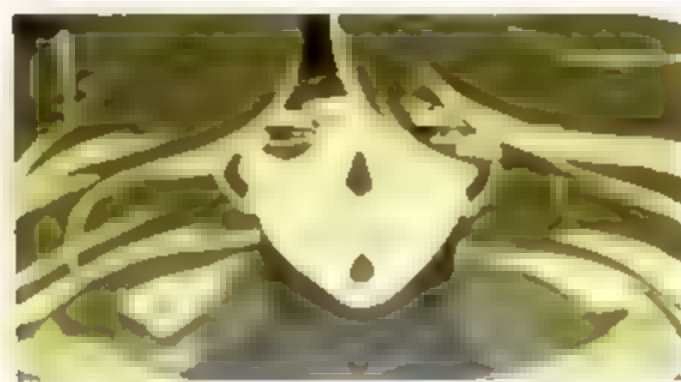
「今度は、あたしがみんなの  
力になってあげちゃうから」

(アーチェ)

「いーい？ 誰かさんだって人畜無害そうな顔してても、  
頭ん中じゃあ何考えてるか分かんないのよ？」 (アーチェ)

「あなたの罪を許しましょう  
…ダオス」 (ユグドッフル)

「大切なみんなが支えてくれたこの召喚術への道。これも  
運命だとすればこれまでに会った人々の思い。その全  
てを召喚術にのせ戦う!!」 (クラス)



「あと100年後にしか、会えないなんて…  
寂しすぎるよお…」

「私は…もう二度と会えないな…」 (アーチェ/クラス)

「あの時、約束しただろう!!  
必ずみんなの仇を討とうって」

(チェスタ)

「仲間も世界も、お前の好きにはさせない！」

(クルス)

「でも…泣きません。  
忍者は非情でなければ務まらないですから…」

(ミント)



# Tales of Destiny

## テイルズオブデスティニー®

### GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ デスティニー	1997年12月23日 2006年11月30日、 2008年1月31日 (ディレクターズカット版)	運命のRPG (PS版)

キャラクターデザイン：いのまたむつみ

テーマソング：「夢であるように」(DEEN)

### シリーズの方向性を決定づけたハード、ソフト面の進化

まさに、シリーズの“運命”を変えたタイトルである。前作よりも高いスペックを誇るハードと、大容量になったROMを活かし、プロダクションIG制作のアニメーションをオープニングムービーや作中の演出に採用。その圧倒的なクオリティーは多くのプレイヤーを魅了し、以降のシリーズの看板とも言える要素となる。また、ボイスの収録量も大幅に増加。その恩恵を受けて生まれたのが、フィールド上でパーティメンバーが生き生きと会話する“アクティブ・パーティ・ウィンドウ”である。後のシリーズ作品で“スキット”や“チャット”と呼ばれるシステムの原型になったもので、こちらも当時大きな話題をさらった。本作の翌年に発売された「ファンタジア」のプレイステーション版より、本作のほうが最近のシリーズ作品に近い形となっている。術技のエフェクトなども豪華になり、ビジュアル・サウンド面ともに大きく向上していた。作品にマッチしたアーティストをテーマソングに起用するのも、本作で決定的になった流れである。

システム面は基本的に「ファンタジア」を継承したものになっているが、先述のアクティブ・パーティ・ウィンドウに加え、大量のサブイベントやミニゲーム、他作品からのゲスト参戦など、いまやシリーズおなじみの要素が本作でいくつも追加されている。さらに本作から、バトル中に限り、“チャネリング”というアイテムを装備すればマルチプレイ可能に。マルチタップ

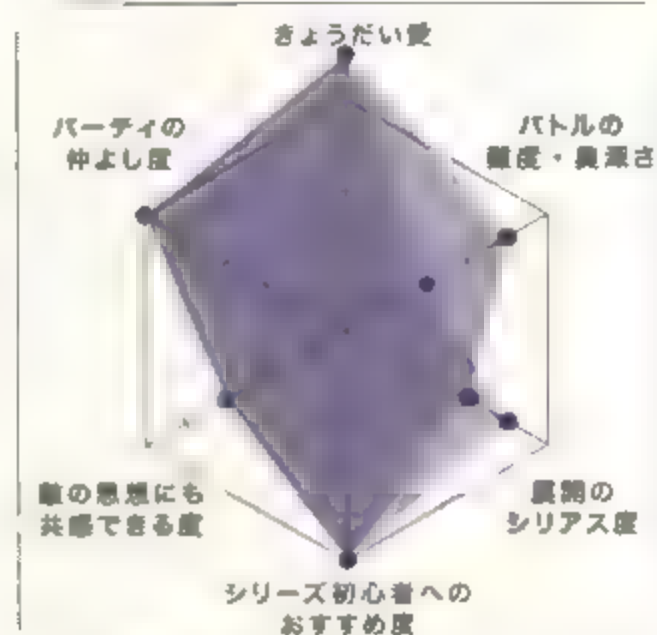


を使えば同時に最大4人までキャラクターを操作可能で、こちらもシリーズの定番となっていく。また、さらなる定番として欠かせなくなるのが、シリーズ独自の多彩な料理。後の作品で商品化も実現した“マーボーカレー”などが好例だ。本作では料理システムこそ実装されていない（「ファンタジア」と同様に“フードサック”が登場する）が、作中で試食する機会がある。

### いまなお愛され続ける個性溢れる登場人物

過去9回開催された“『テイルズ オブ』シリーズキャラクター人気投票”で、リオンが1位に2度、2位に4度ランクインするなど、キャラクター人気の高さも本作の特徴だ。いのまたむつみ氏によるキャラクターデザインの力、そしてそれぞれの人間模様が複雑に交差して紡ぎ上げられた、力強くも時に悲しい“運命”を描くストーリーが、多くのファンを惹きつけた。とくに中盤以降の目まぐるしく動いていく展開については、いまでもファンのあいだで語り草となっている。プレイステーション2版では展開の一部が変更され、さらにディレクターズカット版では本編とは異なる視点からストーリーを追う新シナリオが追加されている。

また、本作のストーリーは“家族愛”や“きょうだい愛”をテーマにしたエピソードが随所で見られる。主人公スタンとその妹リリスのような微笑ましい関係だけではなく、なかには悲し



● PS版 ● PS2版

キャラクターデザインにいのまたむつみ氏を迎えて制作された第2作。「ファンタジア」と異台設定や物語上のつながりはないが、システムはその多くを引き継ぎ、進化させたものになっている。プロダクションIG制作のアニメーションムービーやDEENによるテーマソングも反響を呼び、シリーズの演出面での方向性を決定づけた作品と言える。

い結末を迎えるものも……。綺麗ごとだけではない、人間の醜い部分も描き出していくシリーズの持ち味は、本作においてもいかに発揮されていた。なお、中盤以降の衝撃的な展開が結語に取り上げられがちな本作だが、作品全体の雰囲気は、主人公のスタンが非常にポジティブな性格ということもあって、むしろ明るい。

### 他作品とのつながり

本作には直接の続編が存在する。主人公のスタンと、ヒロインのルーティの間に生まれた息子、カイルが主人公となる「デスティニー2」だ。スタン、ルーティのほか、ほかの仲間たちも18年後の姿で登場している。また、ドラマCDなどのメディアミックスも積極的に図られ、本作を皮切りに、「ファンタジア」などでも多くの関連商品が制作されることになった。ちなみに、ソーディアンチームのボイスは、ディムロスを除いてドラマCDが初出となっている。

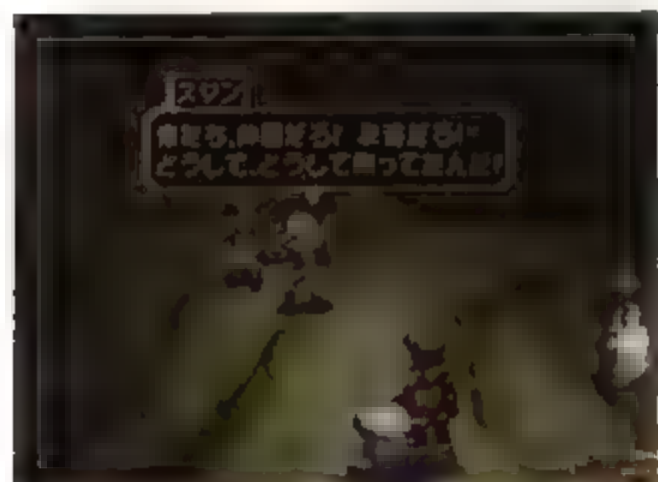
### プレイステーション2版で大きく変わった

「ファンタジア」と同様、本作も後にリメイク版がプレイステーション2で発売されている。グラフィックが「デスティニー2」に合わせてほぼ一新されたほか、シナリオも一部変更されるなど、大きく手が加えられた。そして、もっとも変わったのがシステム面、とくにバトルである。オリジナル版は誰にでも楽しめるような、シンプルなシステムとバランスであったが、その反面、アクションの奥深さに進化の余地があった。リメイク版は、遊びやすい難易度を維持しつつ、後に「グレイセス」でも採用される“チェインキャパシステム”を新たに導入。術技の連携しだいで多彩な戦いかたができるようになり、バトルの奥深さが劇的に向上したのである。



# 「……おまえたちは幸せがどんなものか、忘れちゃったんじゃないのか！」

(スタン) ※PS版



「友達ってのは、苦しい時に、助け合うもんなんだぞ……！」

(スタン) ※PS2版

「約束したじゃない！ 約束破っちゃだよ？」

(ノリス) ※PS版

「僕はおまえのように、脳天気で、図々しくて、馴れ馴れしい奴が大嫌いだ。だから……後は任せた」

(ノオン) ※PS2版

「もし仮に、理想郷などというものが存在するとすれば……それは人々による不断の努力によってのみ造り上げることが、可能なのだ」

ウッドロウ, ※PS版

「私がもしも王妃様になったらウッドロウさまのお部屋に私の肖像画が……」

(チェルノー) ※PS版

「……そうか。ならばわたしは、ルーティのそばにしよう」

(マノー) ※PS版

「俺、田舎に帰るだけだしさ、ほら、お金がいるんだろ？ だったら、これ持ってけよ」

(スタン) ※PS版

「王族には王族なりの、幕の引き方ってもんがあるのさ」

(ジョニー) ※PS2版

「神はボケた人にも等しく慈悲をお与えくださいます」

(フィリア) ※PS版

「たとえ何度生まれ変わっても、必ず、同じ道を選ぶ」

(ノオン) ※PS2版

「いいじゃない、それでも。英雄スタン・エルロン。あたしは知ってるわよ」

(ルーティ) ※PS版

「俺様がチャンピオンよ！」

(コングマン)



「ん、うまく言えないけどさ、俺はただ大切な人を  
守りたいから戦ってるだけなんだ」

(スタン) ※PS版

「僕は殺せる。大切なものを守るためならば、  
たとえ親でも兄弟でも、だ！」

(ノオン) ※PS版



# Tales of Eternia

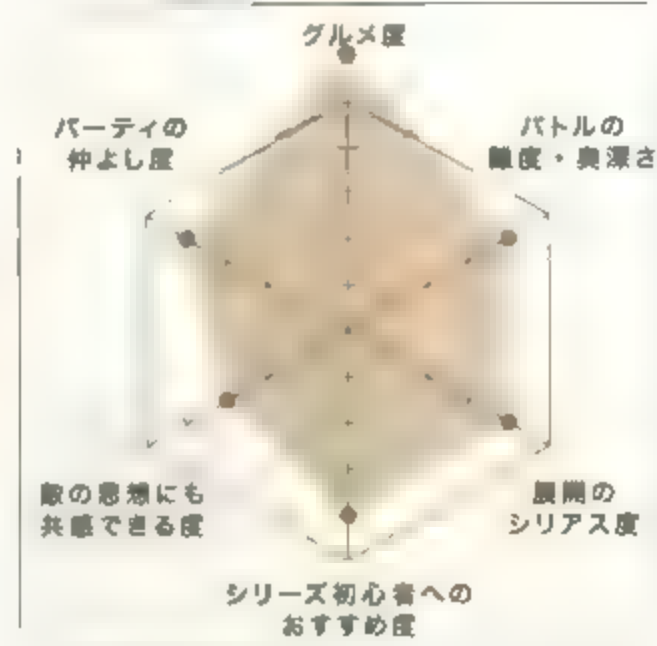
## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表示
テイルズ オブ エターニア	2000年11月30日 2005年3月3日	永遠と絆のRPG

キャラクターデザイン いのまたむつみ

テーマソング [OP] 「flying」 (GARNET CROW)

[ED] 「eighteen」 (New Cinema 新編 (PS版))、 「flying (インストゥルメンタル)」 (GARNET CROW (PS版))

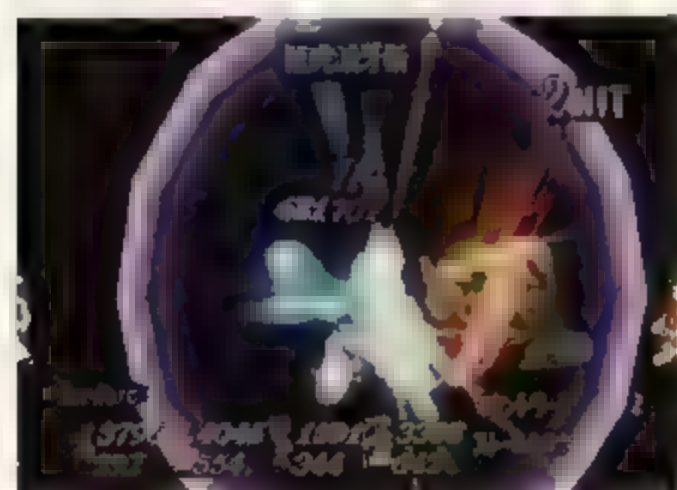


プレイステーションで、ディスク3枚組もの大容  
量で発売された第3作。キャラクターデザインは  
いのまたむつみ、インシナリオのボイスは  
小杉十朗太、エグゼクティブプロデューサーは  
三浦洋一、プロデューサーは山本和博、ディレクターは  
山本和博、開発はタカタカンパニー、発売元は  
スクウェア・エニックス。

## シリーズの集大成にして ベンチマークとなった作品

インフェリアとセレスティア、ふたつの世界が向かい合う対面世界「エターニア」を舞台に、少年少女たちが冒険を経て成長しながら、やがて世界を救う物語を描く本作。以降のシリーズ作品でもたびたびテーマとなる、「対立するふたつの世界（種族）」が、かつてなく明確に提示された作品でもある。主人公たちを取り巻く構図がわかりやすいこともあり、すんなりと入り込める仕上がりになっているのも特徴。

グラフィックとシステムはシリーズの集大成として、過去2作品の持ち味が進化を遂げた。キャラクターの頭身が上がったことにより、その雰囲気もいのまたむつみ氏のイラストに似そ近づき、その後の2D系作品でも本作の頭身が踏襲されている。バトルのエフェクトや、フィールドの景色もさらに美しくなり、フィールドでは時間経過の概念が初めて導入された。また、プレイステーション版「ファンタジア」で採用された「フェイスチャット」も本作で大幅に強化。表情がより豊かになり、口の動きや目のまばたき、各キャラクターの枠自体の動きなど、演出がさらに多彩に。そのうえ、フェイスチャットやバトルのほか、イベントシーンでもボイス再生を本格的に採用。その量の多さはユーザーから高く評価され、シリーズの重要な魅力として定着していく。このように、本作がその後の基準となった要素は数多い。



## 完成形にして原点となった さまざまなシステム

「ファンタジア」のスーパーファミコン版以来、少しずつ改良が加えられてきたLMBSだが、本作においてひとつの基本形が完成する。A-LMBS（アグレッシブプリニアモーションバトル）と名付けられた本作のシステムでは、主人公のリッド限定だが、通常攻撃の連発可能な回数が、後の作品でも剣士系キャラクターの標準となる3回に増加。さらに、剣技を何回も使うことで「上位剣技」（後の作品における「秘技」や「派生技」に該当）が習得できるようになった。また、協力技、号令（作戦）、隊列の変更機能なども導入。「秘奥義」が搭載されたのも本作からで、発動時のカットインの挿入など、その見た目と威力のインパクトは大きく、以降のシリーズでもどんどん進化を遂げていく。バトル中に特定の条件を満たすと発動する「テクニカルスマッシュ」という要素も初登場。これが発動すると、アイテムのドロップ率が上がるボーナスがつくのだが、このようなお楽しみも、後の作品における「GRADE」などの要素に受け継がれていった。また、前作の「ソーディアン」に続く独自要素として、大晶壁の力を掛け合わせる昇術を設定する「クレメール・ケイジ」が挙げられる。こういったカスタマイズ要素は、作品によって規模は異なるが、以降のシリーズでもやはり定番となった。そのほか、中級以上の術の発動時でもパ

トルが一時停止しなくなったり（一部を除く）、メニュー画面もHPやTPのステータスがキャラクターごとに表示されるようになるなど、より快適なプレイ環境が整えられた。難易度も、難しすぎず簡単すぎずで、古夢のファンからの評価も高い。

なお、料理のシステムが導入されたのはプレイステーション版「ファンタジア」からだが本作の料理が後の基本形となっている。謎の料理人「ワンダーシェフ」もデビューは本作だ。

仲間のメルディたちが使う「メルニクス語」も独自要素のひとつ。ストーリーの中盤以降、メルディが翻訳してくれるようになるが、じつは序盤から出てくるメルニクス語は法則性をもって書かれており、すべて解読可能。2周目以降のプレイではメルディが何を話していたのか、自分で訳してみる楽しみかたもあった。

## いまなお支持される“絆”の物語 その人気ぶりでシリーズ初の……

本作のストーリーは、ふたつの世界に遥か昔から続く因縁と、迫りつつある危機に対して、リッドたちが巻き込まれながらも立ち向かっていく……という流れで進んでいく。その中で、リッドとファラ、キールの幼なじみ3名や、あるキャラクターの親子の間にある「絆」がひとつのテーマとして描かれる。リッドはパーティで随一の常識人だが、どこか消極的なところが目立つものの、大切な人や世界を守るために変わっていくさまは、本作の大きな見どころだ。

そんな本作は、じつはシリーズで初めてアニメ化が実現したタイトルでもある。そのことが示すように、多くのファンから支持されており、「テイルズ オブ エターニア オンライン」という派生作品も2006年にリリースされている。本作の人気はいまも高く、各種システム面でも後の作品の礎となった、シリーズにとって欠かせないタイトルと言えよう。



「何もおきないのが一番だよ。  
何も変わらないのが、ほんとの幸せってもんだ」  
(アベリ)

「この世に悪があるとすれば、晶霊は人の心だ」  
(ミンツ大学)

「自分のことを何もかもわかってる人間なんていないんじゃないかな？  
何が正しいとか悪いとか、そんなのすぐにわかるわけねえもん」 (リッド)



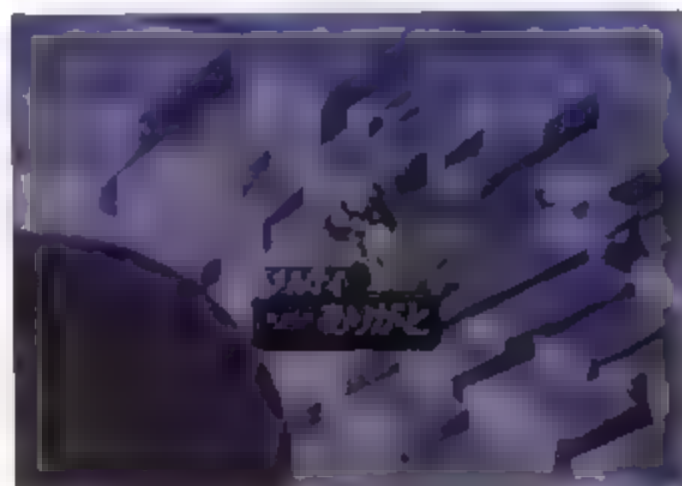
「わたしも信じる。この世界が好きだから。この世界に住んでる人たちが、好きだから」 (ファラ)

「オレ達はグランドフォールについて王様に話すだけで十分だ。違うか？」 (リッド)

「うん！ イケる、イケる!!!」 (ファラ)

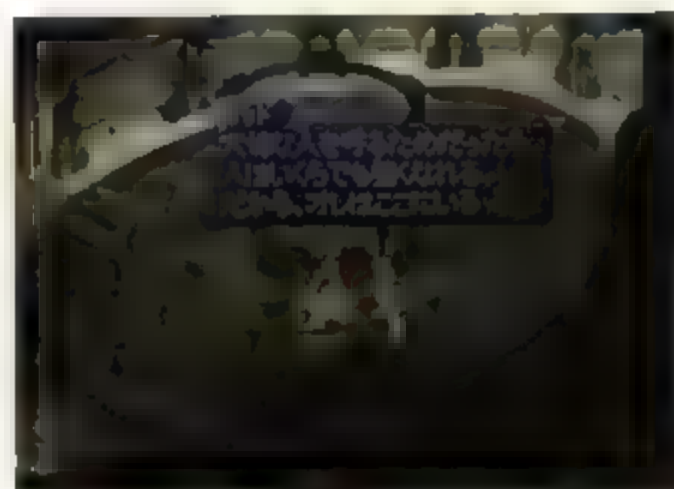
「リッド…大切な人を守れ。極光術は…そのためにあるんだ」 (レイス)

「セレスティアンからすれば、インフェリアが逆さの世界」  
(メルディ)



「機械つて………崇高です」  
(チャノト)

「料理は剣よりも強し。料理を制する者は世界を制するのです」  
(ピストル・シャンパールの司会)



「おう！ 聞いてんぜ。天下取るついでに、世界を救うときゃいいんだろ？」  
(フォック)

「キールと…こんな風にお喋りは出来なかったよ。夢でなくて、よかったな」 (メルディ)

「なんで黙ってたんだよ！ そんなにぼく達は、頼りないか？ 信用出来ないか？ 信じてくれなきゃ、ぼくだっておまえを信じる事が出来ないだろう!!」 (キール)

「そうだ。世界を救う為に、不可知なるものを学ぶ。これが、ぼくの役割さ。やっと解かったんだ」 (キール)



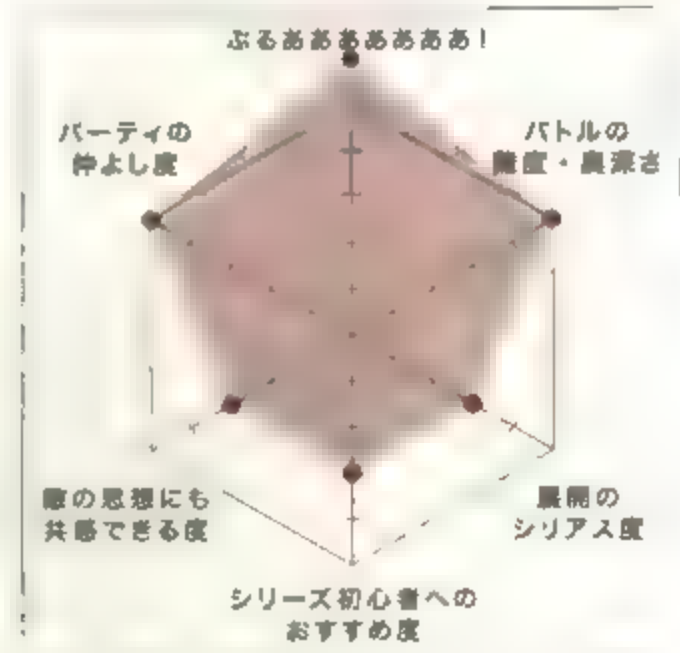
# Tales of Destiny 2

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ デスティニー2	■ 2002年11月28日	運命を解き放つRPG
	■ 2007年2月15日	

キャラクターデザイン：いのまたむつみ

テーマソング：「key to my heart」(倉本麻衣)



「デスティニー」から18年後の世界を描いた続編。バトルシステムが刷新され、術技や装備、称号の設定しだいでは戦術や立ち回りが大きく変わる、曲応え満点のものになった。さらにハードの高性能化、メディアの大容量化によるボイスの大幅増加やビジュアルの3D化など、演出面も格段にパワーアップ。キャラクターデザインは引き続きいのまたむつみ氏。

## バトル好きを唸らせた 多彩な新システム

作品の立ち位置こそ「デスティニー」の続編というものだが、テクニカルで奥深いシステムに生まれ変わったバトルや、各種やり込み要素、難易度設定など、大ヒットを記録した前作に縛られない大胆なシステム設計がなされている意欲作である。とくにバトルで新たに採用されたTT-LMBS（トラスト&タクティカルリニアモーションバトル）は、やや慣れを要するが、テクニックを磨く余地に溢れており、バトルをやり込むプレイヤーからの支持が熱い。そういった戦術性と、コンボをつなぐ爽快感を両立させた本作の思想は、その後の「リパース」や「グレイセス」などにも影響が見られる。

バトルでは、HPのほかにTPとSPというふたつのパラメーターが登場。いずれも最大値は100で固定されており、TPは術技発動に使い、SPは命中率や回避率に影響する。術技を使いすぎるとTPが、通常攻撃ばかり使っているとSPが消耗して戦いづらくなってしまうため、ボス戦など長期戦になりがちな場面ではある程度バランスよく行動する必要があるのだ。さらに、装備品に特殊効果を付加するための「スロット」や、術技に特殊効果を付加する「エンチャント」といった要素も追加。「スピリッツプラスター」と呼ばれる、後の「オーバーリミッツ」に相当するバトル中のパワーアップ要素も本作で初めて採用されている。細かいところでは、「マジックガード」も本作で初登場。ただ連打をくり返すだけでは敵の撃破が難しくなっているのだ、少

しハードルは上がったが、プレイヤーの工夫しだいでは大幅に効率を高められるこれらの要素は後のシリーズ作品でも形を変えて登場している。一方、「魔神剣」や「ファーストエイド」など、おなじみの術技があまり登場しないという意外な変更があるのも本作の特徴であった。

なお、操作のハードルが上がったぶん、救済策も用意されており、全体の難易度は幅広く設定可能。ボス戦でさえも、優秀な「オート」モードに操作を任せられるようになっている。



## 仲よしパーティの会話を楽しもう

キャラクターの魅力を引き出すための、さまざまな試みが盛り込まれているのも大きな特徴。本作のフェイスチャットは、従来の顔だけを映すものから、キャラクターのほぼ全身を表示する「スクリーンチャット」に進化し、シリーズの定番となるユニークな会話もここから多く生まれた。セリフの字幕が表示されるようになったのも本作からだ。さらに、バトル中にも通常攻撃や術技の掛け声のみならず、キャラクターどうしの会話が挿入されたり、バトル終了時に特殊なセリフが再生されるようになるなど、パーティメンバーの個性やお互いの関係性がよりわかりやすくなっている。探索においても、各地にあるオブジェを調べるとユニークな説明が見られるという遊び心が随所に盛り込まれていてプレイの味わいを深めていた。

なお、本作のパーティメンバー6人は非常に仲がよく、全体的に雰囲気明るい。また、敵も含めてわかりやすい設定のキャラクターが多

いのも特徴的。カイルの成長ぶりや、ロニのいじられっぷり、ハロルドの変態ぶりに、バルバトスの悪人ぶりなど、ある意味では安心して楽しめる。前作をプレイした人には正体が明白すぎるジョーダスという存在や、かつてのパーティメンバーの現在の姿、ソーディアンチームのさらなるエピソードなど、両作品を遊ぶことで味わえる魅力も多数用意されている。

## ボリュームアップしたやり込み要素

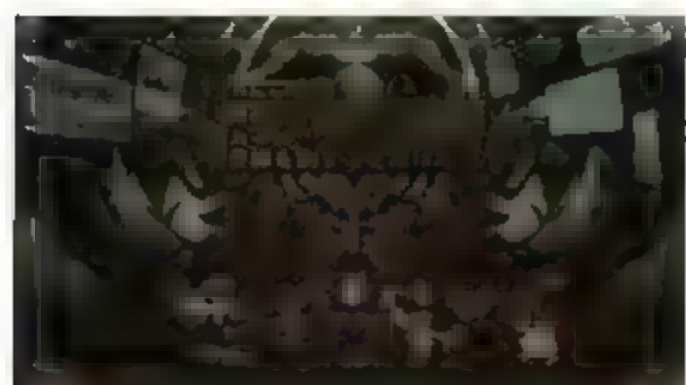
前述したスクリーンチャットに加え、本作ではさまざまな収集、やり込み要素が盛り込まれた。料理では、既存のレシピに食材を加えてアレンジレシピを作れるようになったほか、アイテムや装備品を合成して別のアイテムに変化させられる「リファイン」というシステムも登場。これを活用すれば、序盤ではショップで買えないようなアイテムが入手できたり、中盤以降もより強力な装備品を作成可能になるなど、大助かりの要素となった。さらに、バトルの内容に応じて評価点「グレード」が獲得でき、ゲームクリア後の周回プレイ開始時にグレードを使って引き継ぎ要素を解放できる、シリーズでおなじみのグレードショップが本作で初登場。また、キャラクターの「称号」がただの飾りではなく、称号によってレベルアップ時の成長に補正が掛かるといった要素も初めて採用された。

## 他作品とのつながり

本作の続編は制作されていないが、他のシリーズ作品で本作のキャラクターや衣装を見る機会は多い。なかでもバルバトスは、他作品への出演でその知名度をさらに高めたと言える。オリジナル版では登場していなかった「デスファニー」でも、プレイステーション2版で隠しボスとして現れたほか、ゲスト参戦した「ヴェスペリア」やクロスオーバー作品でも強烈な存在感を示している。







「オレはイヤだな。  
そんなことする神さまなら、  
オレ、いないよ」(カイル)

「あなたがわたしの探している英雄ならよかつたのに…」(リリス)

「くやしかったら、本物の英雄になって帰ってくるんだな。  
そうすりゃ、みんな驚いてくれるさ」(ロニ)

「名前など僕にとっては  
無意味なものだ」(ジョーダス)

「幸せは、神様にもら  
うもんじゃない。自分  
たちの手で、つかみと  
るものなんだ」(ナナリー)

「まっすぐで、いつも前向きでみんなに元氣  
をくれる…そんなカイルが、好きなんだわ」  
(リアフ)

「だって、カイルと一緒に歩む道にこそ  
わたしの幸せがあるんだもの」(リアフ)



「あんたみたいな  
英雄になりたいってさ、  
あの子…やっぱり、  
あんたの子ね」(ルーティ)

「人ひとり…自分の大事な人も守れないやつ  
が英雄になんかなれっこないです」(カイル)

「相手が神だろうが、私の頭脳に勝てるわけないんだから★」  
(ハロルド)

「アイテムなぞ  
使ってんじゃねえ！」(バレット)

「本当の幸せは幸せを探して生きる  
毎日の中にある。人はそうやって  
歴史を築いていくんだ！」(カイル)

「今日の俺は紳士的だ。運がよかったな」(バレット)

「最後にはフライパンを持ち出し  
ておたまで乱れ打ちするの「秘技」、  
死者の目覚め!!」ってね」(リリス)

「……オレ、父さんみたいになりたいんだ！  
父さんみたいなすごい英雄に！」  
(カイル)



# TALES OF SYMPHONIA

## テイルズ オブ シンフォニア

### GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ シンフォニア	2003年8月29日	君と書きあうRPG
	2004年9月22日	
	2013年10月10日	

キャラクターデザイン 藤島康介

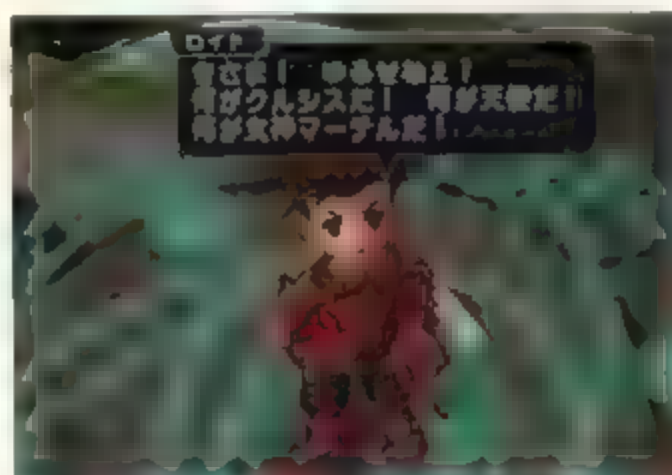
テーマソング：【GC版】「Starry Heavens」(day after tomorrow)

【PS2版】「そして僕にできるコト」(day after tomorrow)

### 初めての3D作品

シリーズにおいて大きな転機となった作品はいくつかあるが、「シンフォニア」はそのひとつだろう。「デスティニー2」でもワールドマップは3D化されていたが、本作では街やダンジョン、バトル、キャラクターなど、あらゆるグラフィックが3D化された(スキットやアニメーションムービーは除く)。これにより、キャラクターの豊かな表情や、藤島康介氏によるデザインの再現度、探索の臨場感もいっそう向上。なお、本作よりも後に発売された「リバース」は再び2Dのドット絵で描かれているが、どちらにも共通してシリーズらしさを感じられるのは、その温かみやデフォルメ具合が、プレイヤーの想像や愛着をかき立てるからかもしれない。

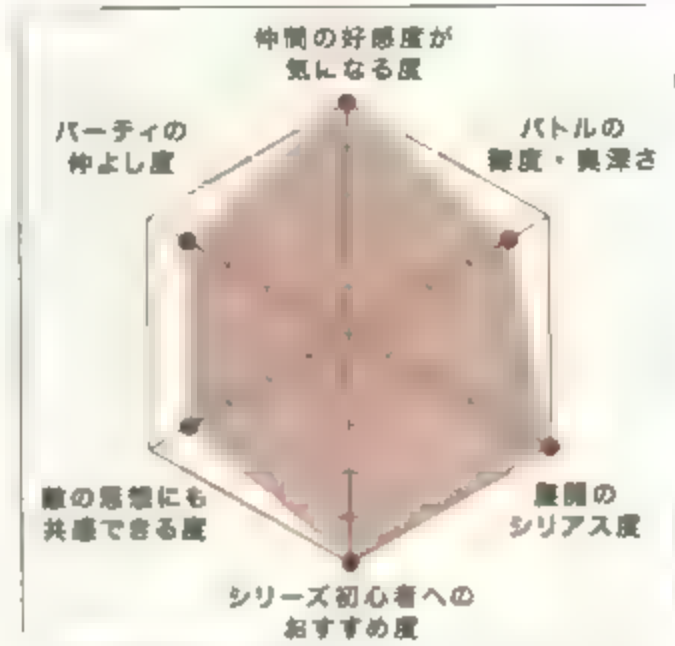
また、3Dでの表現はバトルシステムにも大きな進化をもたらした。舞台が全方位に広がるフィールドになったことで、画面のあちこちで戦いがくり広げられる臨場感、そして敵味方の距離感などを考慮する戦術性がアップ。なおかつ、2D格闘ゲームさながらの「コンボをつなげる爽快感」が取り入れられていたのも特徴で、より万人受けするシステムとなっていた。その後「ジ アビス」で「フリーラン」というシステムが加わり、さらに熟成されていくことになるのだがそれは当該作品のページで触れることにしよう。ともあれ、シリーズのグラフィック表現やバトルに関して、現在に至るまでの進化を語るうえで「シンフォニア」は欠かせない作品なのだ。



### 仲間からの好感度がもたらす交流と分岐

「シンフォニア」特有のシステムとして挙げられるのが、プレイヤー(ロイド)が選んだ言動によって仲間からの好感度が変化していく、「好感度システム」の存在だ。作中、会話での受け答えや、冒険における状況判断を行うなど、随所で選択肢が登場。そこでの選択によって、仲間の好感度が上下することがある。その場で特別な反応が見られるだけでなく、好感度が高い仲間は、のちに特定のイベントにおいて追加の演出を見られたりもする。それだけでなく、物語の本筋に関わる、重大な分岐にもつながっていくのだ。その分岐によっては、まさかの結末を迎えてしまうキャラクターも……。ほかにも、仲間との交流を描く「スキット」などの要素も充実しており、これらはまさに「君と書きあうRPG」を体現したものだと言えるだろう。

一方、ストーリー面では、プレイヤーは「差別」というテーマと真正面から向き合うことになる。支配者であるディザインと、被支配者の人間、そして異種族から疎まれるハーフエルフ。さらには衰退世界のシルヴァラントと、繁栄世界のアセアラなど、作中にはいくつもの対立構図がある。そして世界各地で、さまざまな差別や悲劇が起こっており、プレイヤーの心に迫るストーリーとなっていた。こうした、考えさせられるテーマやそれに沿ったシリアスな展開は、まさにシリーズのアイデンティティだが、なかでも本作は際立っ



ナムコ・テイルズスタジオ(当時)が発足して初めてのオリジナルタイトル。本格的に3Dグラフィックを採用し、バトルも全方位に広がるフィールドでくり広げられ、従来とはまた異なる爽快なアクションが楽しめた。「好感度」のシステムや、コスチューム付きの称号といったお楽しみ要素も盛りだくさん。キャラクターデザインは藤島康介氏。

ていたかもしれない。

なお、そんな本作ではあるが、個性的なパーティメンバーたちの普段のやり取りは明るく、救いのある展開も用意されており、全体としての評価は高い。また、当初は心の距離がバラバラだったメンバーたちが、絆を深めていった末に吐露してくれる思いは必見である。

### 新たな試みも……

本作では、ダンジョンのギミックにもかなりのこだわりが込められている。従来の作品でも登場していた「ソーサラーリング」の用途が大幅に増え、それらを使い分けながら進んでいく場面も多い。ダンジョンにおける謎解きは、作品によって特徴が異なるが、比較的シンプルな謎が多かった従来の流れを変えたという点では、これもまた転機だったのかもしれない。

また、「あらすじ」機能も本作から搭載された要素のひとつ。従来は、フィールドでしばらく操作を放置するとキャラクターがチャット形式で現状の説明をしてくれるような仕様だったが、本作ではいつでも読めるテキストが用意され、後の多くの作品で踏襲されていった。

### 他作品とのつながり

本作の直接的な続編は、エンディングから2年後の物語である「ラタスクの騎士」で描かれる。主人公こそ交代するが、同作ではロイドを始めとした「シンフォニア」のメインキャラクターたちがパーティにスポット参戦する。2年後ということで、仲間たちもそれほど大きくは変わっていないが、両作品をプレイすると彼らの変化が感じられる。また、本書の9ページでも触れたが、本作から数千年もの未来が舞台となっているのが第1作の「ファンタジア」。地名や精霊などの用語に、本作との共通点が見られる。



「たとえ私の体は奪われても、心は自由だから。だから私の心が望むまま、世界が幸せになったらいいな」 (コネット)

「相手を見下す心、自分を過信する心。そういう心の弱さが差別を作るんだと思う」 (ゾーナス)

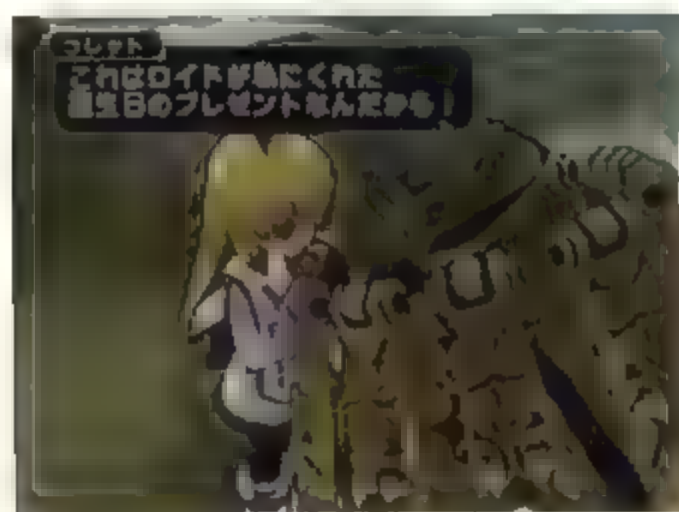
「勉強なんてどこでだってできるものよ。自分にやる気があれば」 (リフィル)

「笑って、何もかもを許せる人に…なりたいです」 (プレシア)

「マグニスさま、だ。豚が…」 (マグニス)

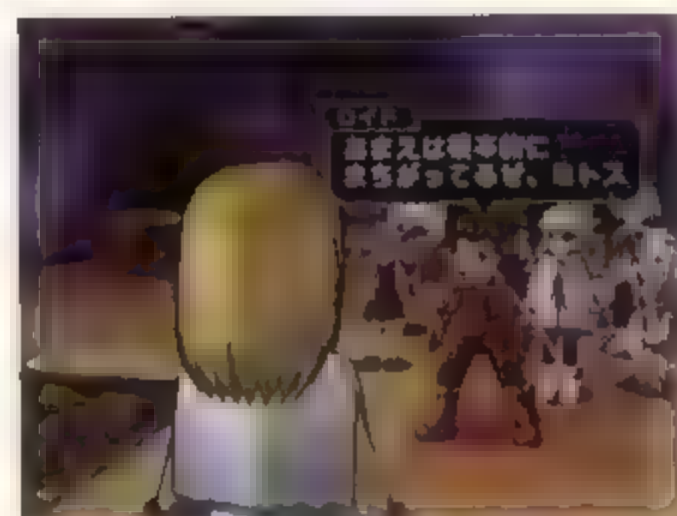
「一度口に出した言葉にはその者の意志の力が宿る」 (ローガル)

「おまえには知的好奇心がないのか！ 遺跡を前に歴史や古人に思いを馳せないのか！」 (リフィル)



「人が二人いれば必ずどちらかが犠牲になるんだぜ。優劣がつく。それは国も世界も同じだ。平等なんて…幻想だ」 (ゼロス)

「目の前の人間も救えなくて世界再生なんてやれるかよ」 (ロイド)



「あたし…仲間がほしかったんだ。里の掟とかそんなもの関係ない…仲間がさ。でもだからって、なれ合ったりしないよ。仲間ってそういうもんじゃないだろ」 (しいな)

「今さら、何を言う。中途半端な覚悟では……死ぬぞ」 (クラトス)



# Tales of Rebirth

テイルズオブリバス

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル
テイルズ オブ リバス	2004年12月16日 2008年3月19日	君が生まれ変わるRPG

キャラクターデザイン いのまたむつみ  
テーマソング 「good night」 (Every Little Thing)

## シリーズ初の仕様や設定をとことん盛り込んだ意欲作

「リバス」を語る時、「シリーズ初」という言葉がまるで枕詞のようについてくる。寡黙な主人公や、パーティに加入しないヒロイン、そして「ファーストエイド」のように直接的な回復魔法が存在しない……などなど、ゲーム全体に影響のあるところに多数の挑戦的な仕組みが盛り込まれているのだ。シリーズも6作目となると「お約束」的な要素が増えてくるものだが、それらを踏襲することで従来のファンには伝わりやすい作品にできるというメリットもあれば、一方で新鮮味がなくなるというジレンマもある。そういった観点からも、「テイルズ オブ」シリーズは新作が出るごとに何らかのチャレンジが毎回盛り込まれてきた。そして「リバス」では、独自要素の割合がトップクラスに多かったのである。

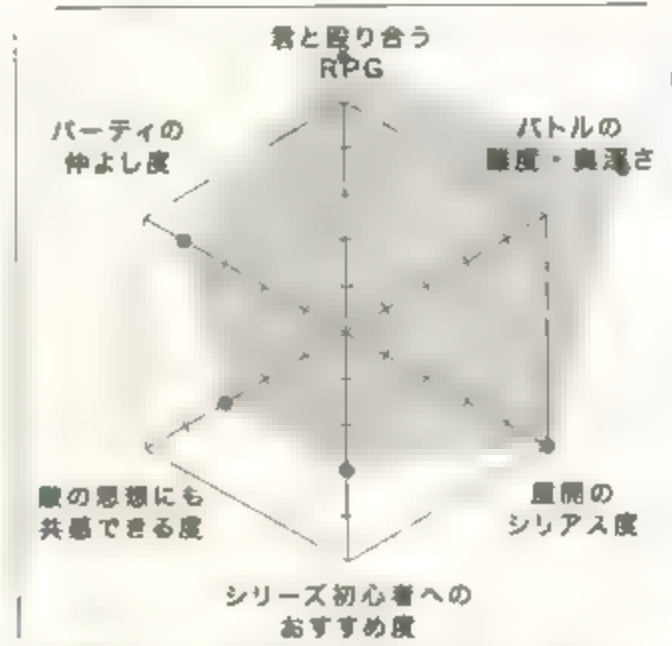
とくにバトルは、シリーズどころかRPG全体を見渡しても斬新な設計がなされていた。従来のTP制ではなく、「フォルスゲージ」と「ラッシュゲージ」というふたつの新要素を採用。さらにバトルフィールドは、従来の2Dに「奥行き」の概念を加えた3ライン制になった。これらは通常攻撃と術技、防御と回避行動の使い分けや、仲間と連携しやすい「位置取り」がこのうえなく重要になる仕組みで、プレイヤーの立ち回りしただけでバトルの内容が劇的に変わる。従来のシステムとはひと味違う戦いかたが要求されるので最初のうちは大変かもしれないが、慣れると非常に合理的で戦略性豊かなものだといえるだろう。また、敵によって適した戦術も変わるため、攻防が単調になりにくいのも特徴。パーティメンバーの個性も際立っており、バトル好きのプレイヤーからは絶賛された。なお、「デスティニー2」と同様に、本作もA1(バトル中の仲間の挙動)が頼もしく、テクニカルな操作が苦手な人は自分の操作キャラクターも含めてオートで進めてしまうのも手であった。

## 仲間とのバトルはシリーズ最多!?

熱血漫な主人公が多い「テイルズ オブ」において、本作のヴェイグのように寡黙で、感情の起伏を表すことが多くないクール系の主人公というのは異色だったかもしれない。もっとも、ヒロイン・クレアの名前を絶叫するシーンがファンの間で語り草になっているように、心の内は熱いのだが。また、パーティメンバーの全員が、何らかの「人に言えない事情」を抱えており、なかでも、種族「ヒューマ」のアニーが、種族「ガジユマ」のユージーンに対して抱く感情に至っては、父の仇というもの。ストーリーの中期後半にかけて各々の事情が明らかになるまでは、どこか張り詰めた空気を感じながら冒険することになるが、この緊張感もまた本作の特徴にして、没入感を誘う要因でもあった。

一方で、そんなパーティだからこそ、いわゆる雪解けが果たせたときの感慨もひとしお。とあるイベントで、ヴェイグとティトレイが殴り合う場面はそのひとつだろう。仲間との衝突はほかのシリーズ作品でも見られるが、衝突する組み合わせの多さは本作がピカイチである。

敵勢や、脇役たちの存在感にも要注目。異なる種族、さまざまな価値観のキャラクターがストーリーに関わり、いずれもプレイヤーに何らかの印象を残す。仲間はもちろん、冒険の道中で出会う彼ら、彼女らがストーリーを通じてどのように変わるのか、変わらないのかも、本作を味わううえで見逃せないポイントである。



## こだわりのシステムと設定

バトルやキャラクターのほかにも、本作では随所に独自のこだわりが見られる。典型的な回復魔法が存在しないのは前述の通りだが、通常の術技もシリーズ定番のものではなく、本作で初登場となるものが多かった。シリーズの中でもこれほど大きく変わったのは、ほぼすべての術技が新規となった「デスティニー2」と本作が筆頭だろう。秘奥義の出しかたも少々変わっており、すべてふたりひと組で出すという仕組みになっている。その発動条件はやや難しいが、そのぶん威力は大きく、演出も派手なので、まさに勝負を決める切り札としては痛快だ。

そのほかの独自要素としては、シリーズ定番の回復アイテムである「アップルグミ」が、本作ではショップで買えない非売品となっていた(PS P版では買うことが可能になった)。一方で、使うと瀕死時にHPが自動回復するという危機回避用の「ウッチャリグミ」という新商品が登場。そしてダンジョン探索では、ギミック攻略の定番であった「ソーサラーリング」の代わりに、各キャラクター固有の「フォルス」を使って解いていくスタイルになった。マップ上に点在する「発見物」を見つけ、それらを集めた個数によって称号が得られる「ディスカバリー」というやり込み要素も、本作で初めて登場している。「リバス」は「再誕」の物語でありつつ、ここで初めて「爆誕」した要素が多い作品でもあったのだ。



「クレアアアアアアアアア!!」 (ヴェイグ)

「ヴェイグもユージーンもしゃべらないから、ボクががんばって盛り上げてるんじゃないか…！」 (マオ)

「クレアクレアクレアクレア……バカみたい」 (サレ)



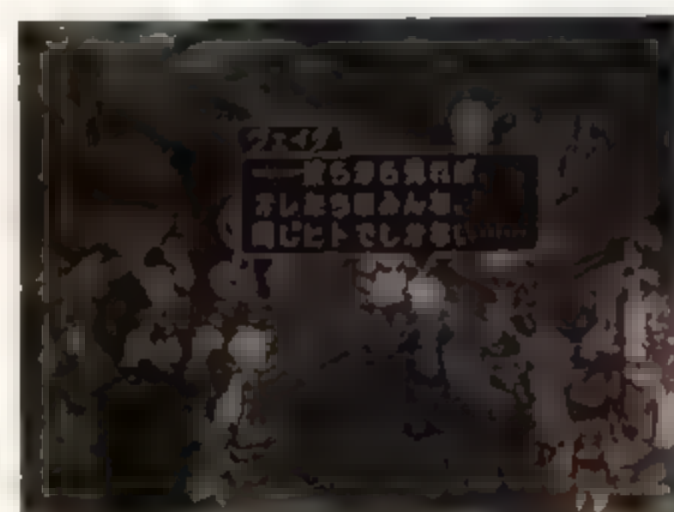
「目に見えるものだけが真実じゃないって、やっと思えるようになったんです」 (ア……)

「苦しいんなら苦しいって  
言えよ!! つらいんなら  
つらいって言えよ!!」 (ティトレイ)

「俺を憎め。俺を殺すために生きろ」 (ユージーン)

「あなたの美味しいと感じる心に、  
種族はありますか？」 (クレア) ※姿はアガ……の時

「私の目の前で民を傷つけることは許さん。私が忠誠を誓ったカレギアはすなわち、カレギアの民そのものでもある」 (ニルハウスト)



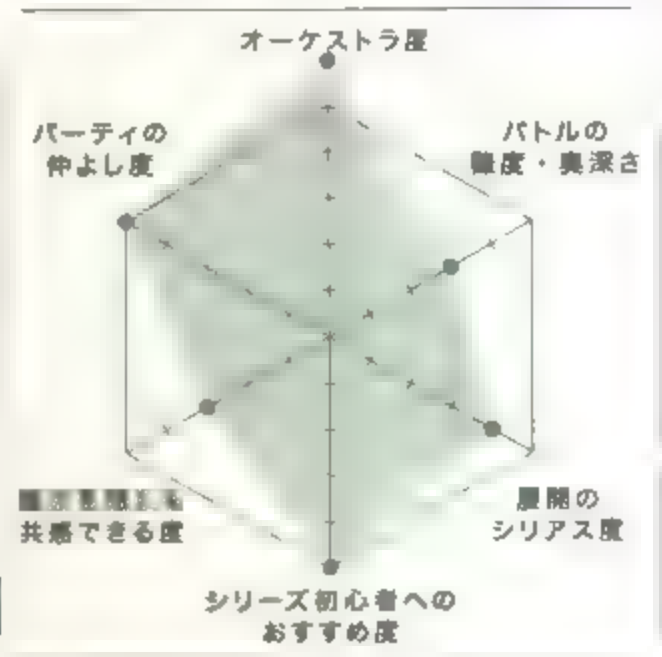
「ハーフなんかに……  
生まれたくなかった……」 (ヒルダ)

「捕われの青い小鳥よ、羽ばたくがいい。我ら、漆黒の翼のように!!」 (ゼンナル)

「命に色はない」 (ドクター・バス)



# TALES OF LEGENDIA



製作	タカノタカ
企画	タカノタカ
原案	タカノタカ
脚本	タカノタカ
演出	タカノタカ
音楽	タカノタカ
キャラクターデザイン	中澤一登
美術	タカノタカ
編集	タカノタカ
効果音	タカノタカ
監理	タカノタカ

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル数
テイルズ オブ レジェンディア	2005年8月25日	絆が伝説を紡ぎだすRPG

キャラクターデザイン 中澤一登  
テーマソング 「TAO」 (Do As Infinity)

## ストーリー重視のアプローチ

2005年は『テイルズ オブ』シリーズの新規オリジナルタイトルが2作品も発売されている。その先陣を切ったのが「レジェンディア」。さまざまな面で新機軸を打ち出した作品である。キャラクターデザイン、音楽、移動システムなど、つねに新しい何かを求め続ける『テイルズ オブ』において、これほどまでの「変化」があったのは、シリーズ全体を見渡してみても屈指となるのが本作ではないか。そして変わったことばかりに注目しがちな本作だが、最大の魅力はストーリーのボリュームと、キャラクター描写の細かさである。ストーリーは大きく分けて「メインシナリオ」とその後の「キャラクタークエスト」の2部構成となっている。メインシナリオは、島のように巨大な「遺跡船」を舞台に、主人公セネルの妹シャーリィを巡る争いや、「水の民」と「陸の民」というふたつの種族のドラマが描かれる。その決着後、セネルとシャーリィ以外のパーティキャラクター6人にスポットを当てたキャラクタークエストが始まり、それぞれの過去などが重厚に語られるのだ。従来の作品では、主人公以外のキャラクターの深掘りは、本編の一部として、あるいはサブクエストなどで描かれることが多かったが、いっそうディープな形でクローズアップした構成である。それだけにボリュームはかなりの多いが、メインシナリオ中の伏線もしっかり解明されるため、クリア後の達成感もまた絶大だった。また、純粋にストーリーを楽しんでもらうために、スキットや各種やり込み要素は、シリーズの他作品と比べるとやや少なめだが、もちろんけっして簡素なものではない。なおかつ、「デスティニー2」や「リバース」のようにテクニックを要するバトルの仕組みは、本作ではあまり採用されていない。本作のバトルは「エターニア」に近いシンプルな操作体系になっており、とっつきやすいのが特徴。「投げ技」などの新要素もあるが、基本的には誰でも遊びやすい仕上がりとなっている。

## テンポのよさを意識した作り

本作はメインシナリオが全7章、キャラクターシナリオも全6編と、これまでになかった「章立て」の構成のため、区切りが明確なのでテンポよくストーリーが進む。また、フィールドの移動に関わるシステムも、従来の作品では見られなかった変化が加わっており、パーティの拠点となる「灯台の街ウェルテス」と、遺跡船の各所にあるダンジョンが「ダクト」と呼ばれる機構を通じて瞬時に行き来できる。このおかげでストーリー中はあちこち移動することになってもストレスはあまり感じない。このようなショートカットのシステムも本作で好評を博し、時を経て形を変えて他作品でも採用されていく。



## オーケストラを採用した壮麗な音楽

椎名豪氏や田村信二氏によるロック調のサウンドも、『テイルズ オブ』シリーズでおなじみの魅力だったが、本作は椎名豪氏の作曲によるオーケストラサウンドを採用。一部の楽曲では新日本フィルハーモニー交響楽団が演奏を手掛けており、その壮麗な音色はストーリーの演出に多大な貢献をしている。当時はまだ珍しかった、ボーカル（コーラス）入りの楽曲が使われていたり、音楽に乗せて登場人物たちがミュージカルのように舞い踊るシーンなどもあり、演出面でも新境地を開拓したと言える。

## 魅力を引き出す演出やシナリオ

キャラクター描写の細かさについては前述した通りだが、その魅力を引き出すのこびと役買っているのが、さまざまな工夫を凝らした演出である。本作では「2D風の3Dグラフィック」が採用されており、とにかくよく動いて感情表現してくれる。重要なシーンではスキットと同じようにアニメ調のイラストが挿入され、感情をよりわかりやすく表現している。さらに、声優陣の熱演や、前述の音楽などが加わり、多くのプレイヤーを感動させる要因になったのだ。

また、シナリオ中にも随所でメンバーたちが思の合ったやり取りを行い、作品のテーマでもある「絆」を感じさせる。掛け合い中にハモる場面もよくあり、その仲のよさに思わず和んでしまうこともあるだろう。ときにはシリアスな状況に直面することもあるが、ウィルやノーマ、モーゼス、ジェイラを中心に愉快的やり取りも多く、全体的に明るい雰囲気を楽しめる。

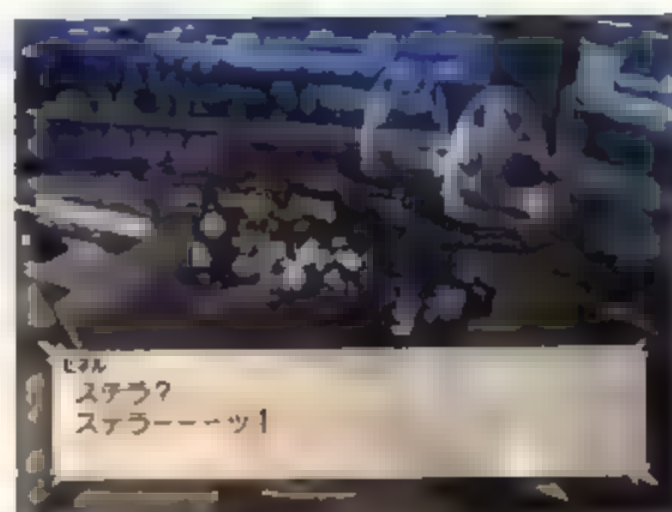
本作は、あらゆる面でチャレンジが試みられた意欲作である。なかでも、斬新なストーリー構成や音楽、キャラクター、テンポのいい進行など、評価されるポイントは多い。章立てのストーリー構成やオーケストラを起用した音楽などは、その後もいくつかの作品で取り入れられそれぞれの強い特徴となっている。本作はまさにシリーズの「レジェンド」となったのだ。





「変えようともしないで、  
変わらない現実文句を言うのは、  
卑怯者のすることだ」(セネル)

「差し伸べられた手を握ること、  
それは私の意志です！」(シャーンイ)

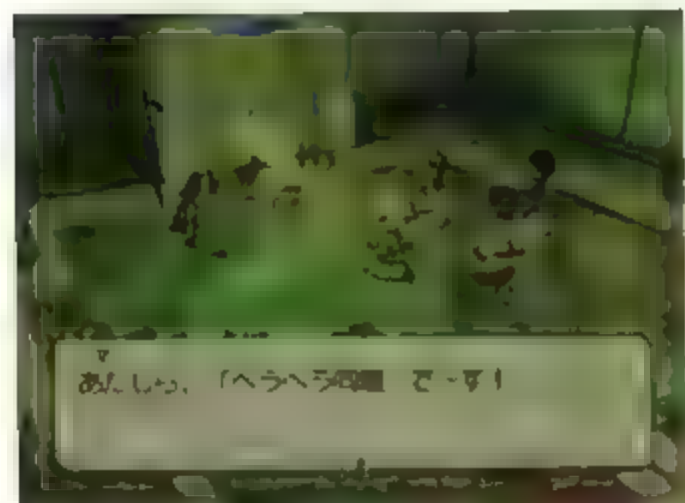


「約束を守るために、守ろうと努力するために、互いを信じ交わすものなのだ！」(ウィル)

「我が覚悟、我が剣にて知れ！」(クロエ)

「家族には今も昔もありゃあせん。  
新しいもんも、古いもんも、  
家族は家族なんじゃ」(モセス)

「命が惜しくないなんて、  
冗談でも口にするな！」(ジェイ)



「些細なことは気にしないで  
おきましょう？ だって  
些細なことですもの」  
(グリユーネ)

「いざじんじょ〜に、ゴー！」(ノーマ)

「あなたの力は、  
みんなを幸せにする  
ためにあるの」  
(スノウ)

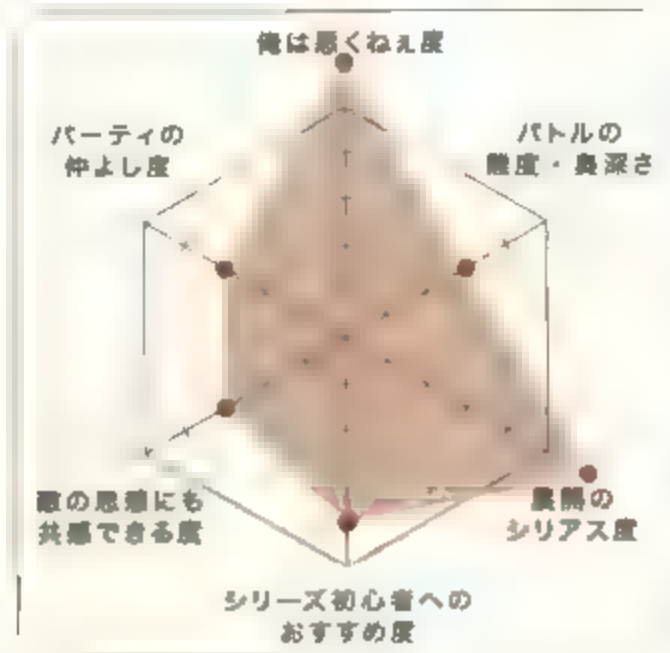




## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ジ アビス	2005年12月15日 2011年6月30日	生まれた意味を知るRPG

キャラクターデザイン 藤島康介  
テーマソング:「カルマ」(BUMP OF CHICKEN)



シリーズ10周年作品。キャラクターデザインは藤島康介氏。シリーズの流れを汲んだ正統進化とも言えるシステムとストーリー構成になっている。膨大なやり込み要素の中には、過去のシリーズやナムコ作品にちなんだネタも多い。主題歌の「カルマ」はゲームの枠を超えて愛され、カラオケや音ゲーの定番にもなった。

## シリーズ屈指のハードな物語 それゆえの熱狂も大きく

上のレーダーチャートをご覧いただいてもわかる通り、じつはかなり尖った内容の作品である。メインキャラクターは強烈な個性の持ち主ばかりとなっており、相対する敵方も同様だ。ストーリーも、それぞれの正義を貫いた結果として悲惨な事態を招く……という展開がありとくに入道過ぎにかけてはシリアスな内容が続く。だが、「生まれた意味」を知った主人公ルークが、仲間も目を見張るような成長を遂げ、さらに複雑に絡み合った謎がつつぎと解かれ見事に収束していく後半の展開は、多くのプレイヤーに絶賛された。個性の強い登場人物たちが変わっていくからこそ、感動もひとしおになったのかもしれない。もうひとつ、ストーリーではじつは序盤から多くの伏線が敷かれており一度クリアして背景を理解してからプレイするとそのことに気づき、2度驚かされる……という構成にもなっていた。

「テイルズ オブ」シリーズは、作品ごとに独自のジャンル名を掲げているように、それぞれが強いテーマを持つ。本作の「生まれた意味を知るRPG」では、プレイヤーは往々にして理不尽で悲しい展開を目にすることになるが、それだけ心に直接響いてくる重みがある。そして、そんな本作が好評を博したことは、以降のシリーズのストーリーを創造していくうえで、ひとつの可能性を示したとも言える。



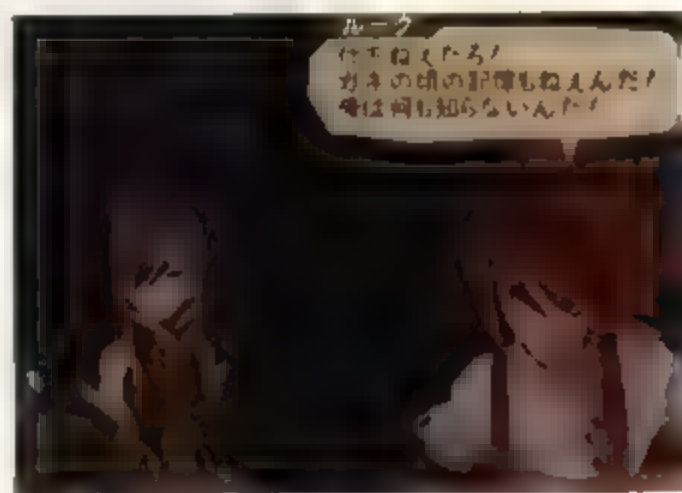
## LMBSに革命をもたらした「フリーラン」

本作は、3Dフィールドで展開するバトルのシステムに、革命的な変化をもたらしたことも特筆に値する。それが「フリーラン」である。フリーランとは文字通り「自由に走る」こと。同じく3Dフィールドを戦場とした「シンフォニア」では、敵をターゲットしていると、その敵と操作キャラクターとを結んだ直線上のみ移動することができた。それに対して本作では戦場の全方向に移動が可能になったのだ。このシステムのおかげで、戦況を見ながら味方の援護をしたり、敵の詠唱を妨害したりと、立ち回りがかなり幅が広がった。ちなみに、本作で初登場のシステムだったためか、やや味方側に有利すぎる側面もあり、後の作品では若干の調整が入っている。もっとも、フリーランを抜きにしても本作のバトルはそれほど難しいわけではなく、これもファンからは好評を得た。

## 圧倒的なボリュームのやり込み要素

シリーズでは「シンフォニア」あたりからとくに、やり込み要素の豊富さがひとつの目玉となっていたが、本作におけるやり込み要素のボリュームはシリーズの中でも屈指の多さである。その最たるものがサノイイベント。隠しボス隠しダンジョンといった定番のものから「さ」さまざまなイベントが用意されており、なかには発生時期がかなり限られたものや一連のイベントがサイドストーリーのように展開していくものもあった。しかも、それぞれが「称号」や強力なアイテム、装備などが手に入るカギとなっていたり、重要な真実に触れるものがあったりと、ついつい手を出さなくなってしまう内容になっているのだ。アイテムや装備、称号などの収集要素も奥深く、このゲームも過去の名作をオマージュした「テイルズ オブ ドラグーンバスター」など、本格的なものばかり。本編クリア後の隠し秘奥義やエクストラダンジョン、新称

号など、2周目のプレイで解放される要素もあり、ゲームを極めたいプレイヤーにとっては際限なくハマってしまう、まさに深い沼となっている。「アビス 深淵」とよ、ストーリーだけを指したタイトルではなかったのだ。なお、シリーズおなじみの「開校場」では、条件を満たすと過去作品のキャラクターとの4対4のエキシビジョンマッチが楽しめる。これも10周年記念らしい遊びだ。



## ゲームの枠を超えた活躍も

本作に関しては、ファンの間でアニメ化を望む声もとりのけ多かったが、ゲームの発売から約3年後にテレビアニメ化が実現した。しかも2クール、全26話という大ボリュームで、ゲームのメインストーリーを最後まで描いている。また、2008年に始まった「テイルズ オブ フェスティバル」では、ルーク/アッシュ役の鈴木千尋さんがほぼ皆勤賞の出演回数を誇るなど、本作の主要声優陣が多数参加を果たしてきた。こういったイベントにおいても、いまなお決して欠かさないタイトルなのだ。そこでの定番「俺は悪くねえ!」は、ゲームにおいて非常に印象的なシーンで登場するセリフ。フェスティバルでルークを知ったという人は、ぜひ本作をプレイしてみしてほしい。このひと言の重みを、きくと感じるはずだ。



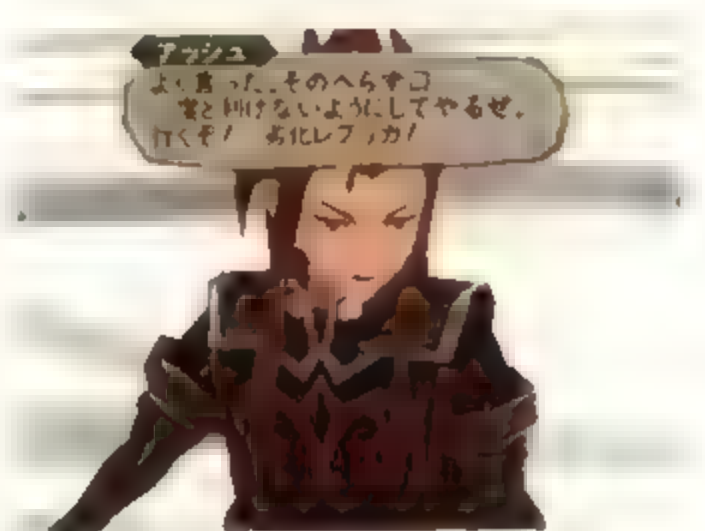
「俺は悪くねえっ！俺は悪くねえっ！！」

(ルーク)

「……月夜ばかりと思うなよ」 (アース)

「弟子は取らないんです。人に教えるのは嫌いなので」 (ジェイド)

「……すぐには上手いかねえかも知れない。間違えるかも知れない。でも俺……変わるから」 (ルーク)



「人を殺すことが怖いなら剣なんか棄てちまいな！」

(アッシュ)

「血を分けた……親子だからこそ、超えねばならぬこともあると思います」 (ナタリア)

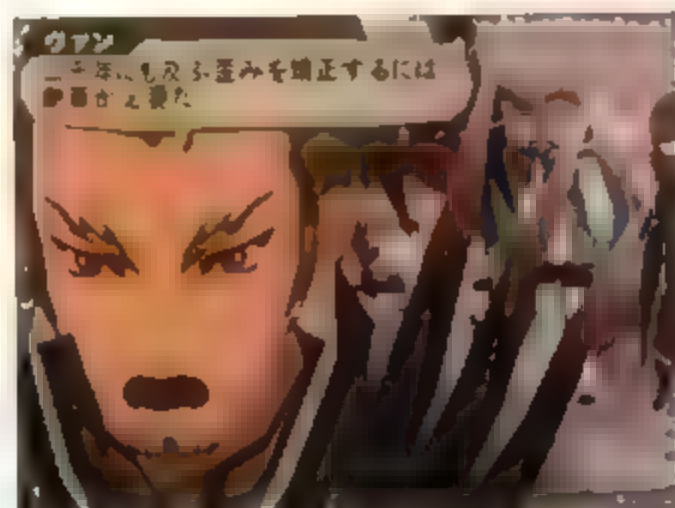
「ぐう。これは青春の汗なの。涙じゃないの」 (アース)

「アルビオールを操縦させてくれ！頼む！一度で良いんだ！今だけでもいい！もう我慢できないんだよ！」 (ガイ)

「ミソくれよ」

(ルーク)

「とにかく親善大使は俺だ！俺の言うことは絶対だ！いいな！」 (ルーク)



「だけど俺は……おまえに生きていて欲しいよ。誰がなんて言ってもな」 (ガイ)

「馬鹿ね。あなたのことを見ているって、約束したじゃない」

(ティア)



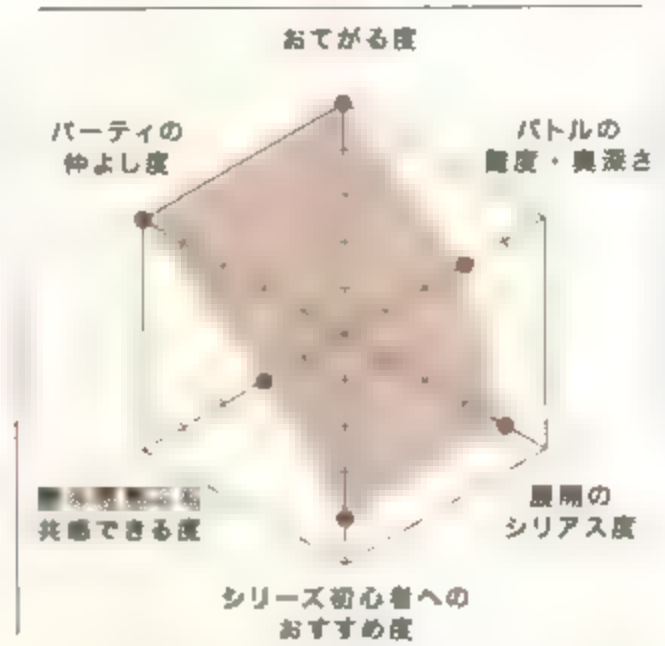
# TALES OF THE TEMPEST

## テイルズ オブ ザ テンペスト

### GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ザ テンペスト	■ 2006年10月26日	魂を呼び覚ますRPG

キャラクターデザイン いのまたむつみ  
テーマソング:「VS (ヴァーサス)」(misono)



「やさしい」なゲームにしたいという思いから、シリーズ初の携帯ゲーム機向け作品。キャラクターデザインはいのまたむつみ氏。手軽さ、面白さ、シリーズラブ、そして指先で操作される、よりやさしいストーリー、さらには「VS」のムービー、曲直やカットパネルによる操作など、ニンテンドーDSの特性を活かした要素も多数取り入れている。

### 手軽さとシリーズらしさを両立すべく練られた方策

携帯ゲーム機向けに、移植やリメイクではなく完全新規で制作されたタイトルは、「テイルズ オブ ザ ワールド」シリーズなどを除けば本作が初めて。据え置き機系のハードだけでなく、携帯ゲーム機においてもシリーズの軸を作りたいという思いから始まったプロジェクトで、気軽に楽しめるものを目指して開発が進められた。前年に発売された「ジ アビス」を筆頭に、シリーズ作品はそのスケールの大きさもひとつの売りになっており、「テイルズ オブ」と言えば何気ない日常風景からストーリーが始まり、やがて世界の命運を懸けた戦いへ身を投じるという流れは、ある意味ではお約束だ。それを体現するため、複雑な設定や多くの伏線が張られたシナリオが用意され、長き冒険を盛り上げるバトルもどんどん奥深いものになっていった。しかし、出先のちょっとした時間を楽しむ人も多い携帯ゲーム機向けの作品として、出先でのちょっとした時間を楽しむ人も多い携帯ゲーム機向けの作品として、「テイルズ オブ」シリーズらしさを随所に盛り込みつつ、当時はROMの容量がさほど大きくなかったこともあり、さまざまな要素がコンパクトにまとめられている。

そのためか、本作ではさまざまな部分でシリーズ初期の作品群を思わせるシステムが採用されていた。これにより、当時最新の据え置き系ゲーム機には及ばない性能を、自然にカバーす

る結果となった。また、シナリオも、「ヒト」と「レイモーン」の民の対立という情勢を背景に、若き主人公たちの成長を描くというシンプルな王道路線。登場人物の設定も非常にわかりやすく、ちょっとしたプレイ時間でもすぐに本作の世界になじめる作りになっていた。さらに、いのまたむつみ氏によるデザインも、ゲーム内で3D化しやすいように、あえて頭身が低めに描かれている。本作は、じつに多くの工夫が盛り込まれた作品だったのだ。

### ファンから絶賛されたムービー&主題歌

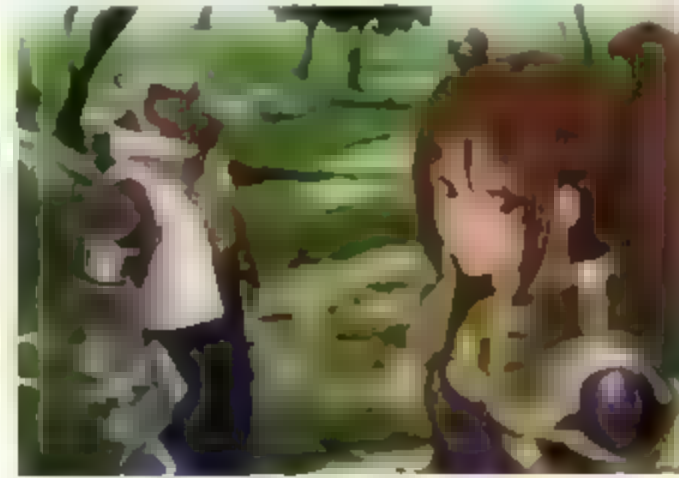
オープニングムービーは、シリーズでおなじみのプロダクション I.G が担当。3Dとアニメが交差する、意欲的な作りとなった。さらに、そのムービーに乗せて流れる「VS」も、ファンからの評価は高い。なお、このテーマソングを歌うmisonoさんは、「テイルズ オブ」の関連楽曲を、アニメも含めて6曲も担当している。本作でも「VS」のほかにもう1曲、イメージソング兼CMソングとして、「ラプリー♡キャッツアイ」を歌っている。一方、作中の音楽は、多くのシリーズ作品でBGMを手掛けてきた牧野純氏が担当。音色数など、ハードによる制約がありながらも、従来と遜色ないものに仕上がっている。ちなみに、敵からバックアタックされてしまうとバトルのBGMが変わる、という演出も盛り込まれていた。

### 3Dならではの3ラインバトル

そのバトルシステムは、「リバーシ」のマイナーチェンジ版とも言える「3on3-LMBS」を採用。フォルスゲージやラッシュゲージをなくし、術技の使用はおなじみのTP消費方式にするなど、簡潔なシステムになった。また、3D化したことで、上下のラインにいる敵に攻撃できたり、ほかのキャラクターとぶつかることもあるといった新たなアクションも派生。さらに新要素として、魂を呼び覚まして獣人化する「変身」や、「溜め攻撃」などが実装された。溜め攻撃は、後に「ハーツ」などの作品でも登場している。この作品を経て、後に開発された「イノセンス」以降の携帯ゲーム機向け作品では、また新たなシステムが志向されている。

### ゲームの外での活躍

本作の発売後、当時の公式サイトではゲームとの「連動ウェブサイト」が用意されていた。サイト内の3つのミニゲームをプレイすると、結果に応じてゲームで使えるユニークな武器や称号が解禁されるパスワードを入手できた。残念ながら現在は終了しているが、こうした連動やコラボレーションの類は、後にモバイル向けの作品などで定番となっていく。こうした面でも新たな試みが見られた作品と言えるだろう。





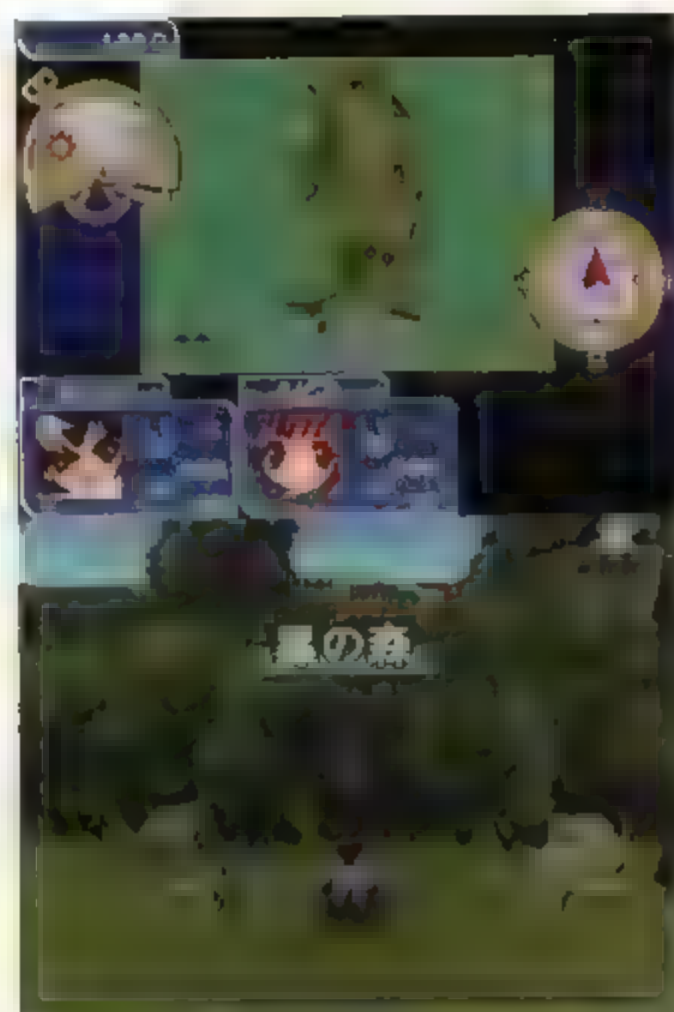
「オレはオレであることに  
変わらない」 (カイウス)

「他人は他人、自分は自分だ」  
(フォレスト)



「この服、体型がわかり  
にくいだけよ! ご心配い  
ただかなくても、ちゃ〜  
んと育ってるもん」 (ルビア)

「目覚めろ!  
オレの中の野生の魂!」  
(カイウス)



「だって……自分を  
……裁いているみた  
い……だろ……?」  
(ルキウス)

「少しはレディに優しくしても  
いいんじゃない?」 (ルビア)

「あなたはもうわたしの知っている  
アルバートではないのね……」 (アリア)

「カイウス何だかちょっとカッコ良くなったね……」 (ルビア)

「君がそこまで覚悟している  
なら俺は君を信じるよ」 (ティルキス)





# Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ イノセンス	2007年12月6日	想いを繋ぐRPG
	2012年1月26日	

キャラクターデザイン：いのまたむつみ

テーマソング：【DS版/OP】「Follow the Nightingale」(KOKIA)

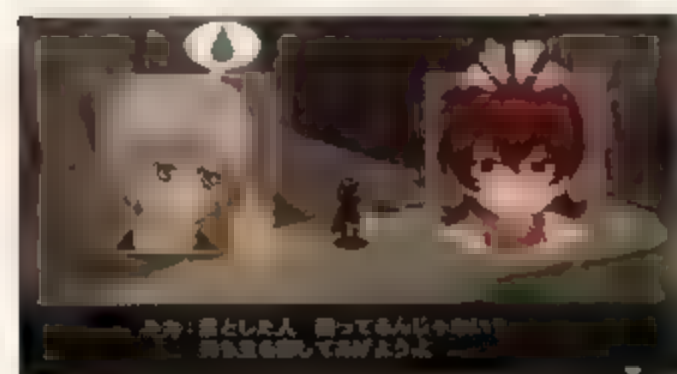
【Vita版/OP】「New Day, New Life」(KOKIA)

【ED】「say goodbye & good day」(KOKIA)

## ハードに左右されない 独自色を打ち出す

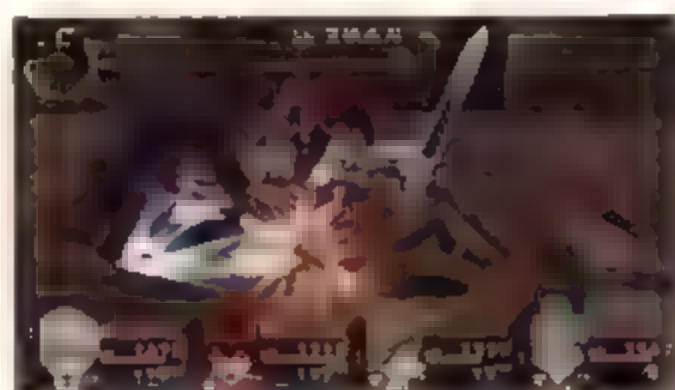
“お手軽に遊べる『テイルズ オブ』”を目指した前作「ザ テンベスト」とはまた違う、過去作品からの進化を携帯ゲーム機でどう表現するか、というアプローチで開発が進められた本作。結果、ハードの性能、ソフトの容量、使えるボタン数のなど、据え置き機と比べると制約はあるものの、従来と遜色ないポリュウムやクオリティーを追求した内容に仕上がっている。前作で課題となっていたメインストーリーのポリュウムや、バトルの奥深さ、ボイス量といった課題はほぼクリアされ、とくにバトルでは「ジ アビス」と同様の3D化を実現したうえで、爽快感抜群の“インフィニティジャム”や、テクニカルな空中コンボといった新要素を採用し、正統な進化形を提示するまでに至った。それでいて操作系はシンプルにまとまっており、アクションゲームが苦手な人でもボタンを連打していればある程度は何かかなる仕様になっていた。なお、空中戦は「シンフォニア」以降の作品でもテクニックとしては存在したが、本作にてその骨格がいっそう固まったと言える。

世界観やキャラクター設定ではかなりの独自色が打ち出された。気弱な少年ルカと、彼を尻に敷きながらグイグイ引っ張っていく相棒の少女イリアという、これまでになかった関係性の主人公&ヒロインに加え、敵勢にもクセの強いキャラクターが続々と登場。とくに序盤から行く先々で立ちはだかるハスタのクレイジーぶりは、真殿光昭さんの怪演技もあり、歴代のライ



バルの中でも格段のインパクトがあった。ほかにも、若本規夫さん演じるガードルなど、敵勢はむしろ清々しく感じるほど突き抜けた“悪”ばかり。そのため、登場人物の関係性は非常にわかりやすかった。従来の作品とはひと味違うシンプルさ、わかりやすさも兼ね備えていたのは、「気軽に遊ぶもの」という携帯ゲーム機の特性を、やはり懸念していたのかもしれない。

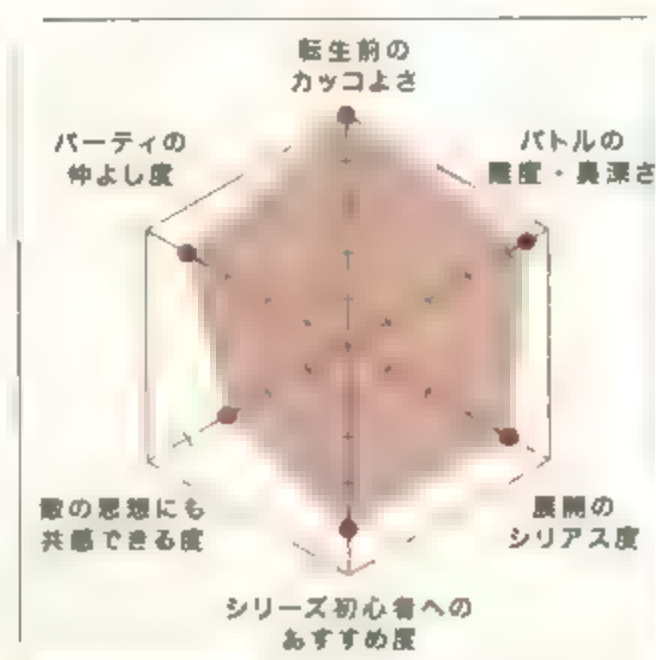
そのほか、キャラクターの性能をカスタマイズする“スタイル”や、各キャラクターとの絆を深めて特殊イベントを発生させる“絆”システムなど、独自の要素が数多く搭載されている。



## 新技術でボイスも大量収録

ニンテンドーDS用のカートリッジは、容量がCD-ROMより少ないという理由もあり、多くのファンが「ボイスがあまり入らないのでは」と懸念していた。しかし本作では、高音質の再生ミドルウェア“救声主”を採用し、容量の問題を見事にクリア。フルボイスとまではいかなかったが、バトルやイベントなど多くの場面でボイスがふんだんに入っている。さらに、オープニングのみならずエンディングにもテーマソングを用意するなど、増えた容量をこれでもかと活用していた。シリーズおなじみのアニメーションムービーも、これまで同様にプロダクション I.G.によるハイクオリティーな仕上がりで、KOKIAさんの歌が醸し出す空気と相まって、ファンから高く評価された。

なお、ROMの容量がさらに増えたプレイステーション Vita版「イノセンスR」では、新



“転生”をテーマにした、ニンテンドーDSでの第2作。主人公を女性声優が演じるのはシリーズ初、しかもそれが“気弱な少年”というのも過去作品に前例がなく、新鮮だった。ストーリーやシステムは携帯ゲーム機らしいお手軽さを狙わず、据え置き系ゲーム機作品にも負けない。キャラクターデザインは「ザ テンベスト」に続き、いのまたむつみ氏が担当。

たなキャラクターを追加したうえでフルボイス化、解像度や音質の向上なども行われ、携帯ゲーム機への懸念はもはや過去のものになった。

## 前世から繋がる強き想い

本作の主要キャラクターのほとんどは、神代の時代に天上界で戦った英雄たちの魂を受け継いだ“転生者”である。そんな主人公たちが、時には前世の因縁に振り回されつつも、現世で新たな絆を紡ぎながら自分の道を切り拓いていく。ストーリーの要所において前世でのエピソードが挿入されるが、その末に明かされる過去の真実を確かめるのも、本作の大きな楽しみのひとつだった。なお、前世のキャラクターの大半は豪華な雰囲気感を漂わせているが、ヒロインのイリアや、ルカの兄貴分のスパーダはむしろ悪役のような笑いかたが特徴だったり、聖女アンジュは意外に庶民的だったり、全体的に親しみやすいキャラクター設定がなされている。

## 他作品とのつながり

リメイク版である「イノセンスR」では、異世界“トライバース”からやって来た、キュキュとコンウェイという2名のキャラクターが新たに登場する。このトライバースという名称は「ハーツR」でも見られ、その住人たちは時空のゆがみや“トライバースゲート”を通じて、「イノセンス」の“無垢なる絆の世界”や「ハーツ」の“開かれし心の世界”などを行き来することができらしい……。





「紡いだ“絆”。大切にしていかなきゃいけない。僕の宝物なんだから」(ルカ)



「悩みがあるなら聞いてやろう。幸い俺は人生の先輩だ」(リカルド)

「今不幸なんだったら、何とかして幸せになろうとしなきゃ！ 人生は楽しまないと損でしょ？」(イノア)



「ダチとツルむのに理由なんかねえよ」(スパーダ)

「ウチは“エエもんはエエ”言うねん。“美味しいもんは上手い”て言うしな」(エルマナ)

「あたしだって迷惑かけるじゃん！ だから！ あたしのかける三分の一ぐらいならあんたは迷惑かけていいの！」(イノア)



「ボクの辞書に敗北と言う文字はないのさ……」(コンウェイ)

「生きるため、逃げるの必要！」(キムキム)

「ときには自分を偽ってでも、正しいと思う行動を選択しなければならぬこともあるのよ」(アンジュ)



# テイルズ オブ シンフォニア TALES OF SYMPHONIA ラタトスクの騎士

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル設定
テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-	■ 2008年6月26日 ■ 2013年10月10日	響き合う心を信じるRPG
キャラクターデザイン	藤島康介、奥村大悟	
テーマソング	【Wii版】「二人三脚」(misono) 【PS3版】「二人三脚 ver.2013」(misono)	

## もうひとつの英雄譚

作品ごとに独立した物語が展開する『テイルズ オブ』シリーズにおいて、直接の続編が登場するのは「デスティニー2」に続いて2作目。とはいえ、こちらも「デスティニー2」と同様、前作と直接つながるのはおもに世界観とストーリーで、システム面では一部を除いて新たに構築し直されている。ストーリーの構成も前作とは異なり、「レジェンディア」のような章立てで展開する形になった。章によって、スポット参戦する仲間が変わるようになっている。

本作の特徴は、パーティの核となるキャラクターが主人公のエミルとヒロインのマルタのふたりという点。ここに、ロイドたち前作の主要人物や一部のサブキャラクターが加わっていくことになる。続編ではあるが、単純な後日譚というよりは、同じ世界を舞台にした新作と言ってもいいだろう。そして前作のキャラクターたちは、2年経って見た目や服装こそ前作から大きな変化はないが、内面はかなり成長、変化をしている。とくにロイドの変わりようは著しく、前作のある人物を想起させるかもしれない。ほかにも、ユアンやセレス（ゼロスの妹）、ロイドの義父ダイクなど、前作で重要な立ち位置、いたサブキャラクターも続々と登場。前作とあわせて本作をプレイすることで、この世界をより深く堪能できるようになるだろう。

また新要素として、モンスターを仲間にして育成し、共闘することが可能になった。仲間にできるモンスターは、ボス敵などを除くほぼすべて。さらに、シリーズおなじみの「料理」をモンスターに食べさせて成長や進化を促すこともできる。料理やアクセサリなどをうまく使えばステータスの伸びもコントロールできるので育て甲斐があり、戦力としても心強い。グレードショップを利用すれば2周目以降のプレイにも引き継げるため、やり込み勢にとっては欠かせなかった。2周目以降に挑戦できる隠しダンジョンも、やり込みを誘う要素だ。

## 「ジ アビス」から進化したバトル

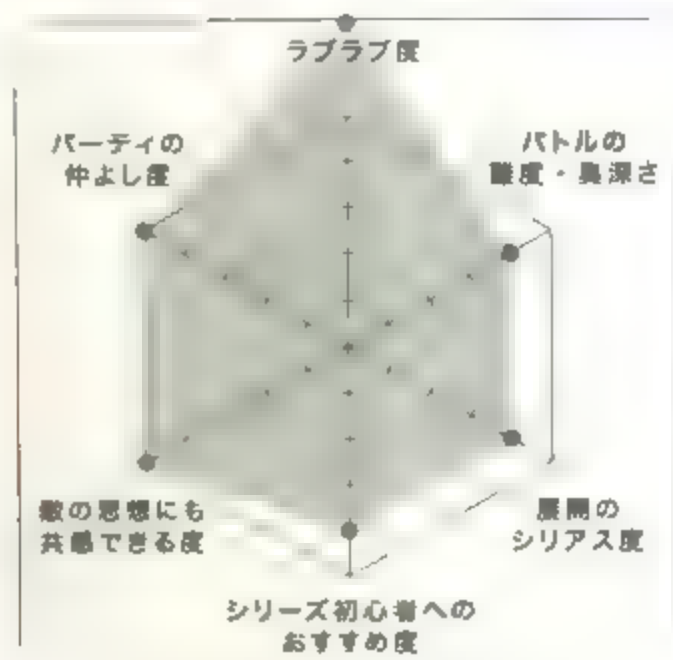
本作のバトルは、前作「シンフォニア」よりも「ジ アビス」のシステムに近いものが採用されている。3Dフィールドが舞台で、フリーランのほか、「イノセンス」で好評だった空中戦も楽しめる。とくにエミルは、ジャンプ力・対空性能ともに優秀なため、空中でのコンボを使いこなすことが強敵に対してもかなり有効だった。「シンフォニア」由来のシステムとしてはこちらも強力な攻撃手段となる「ユニゾン・アタック」が引き続き実装されている。さらにあるスキルを装備して、ユニゾン・アタックゲージを最大まで溜めると秘奥義も使用できる。

また、カスタマイズ要素として、「ジ アビス」などでも登場したスキルシステムが改良のうえ実装されている。後に「ヴェスペリア」などでも同様の仕組みが搭載されており、本作においてほぼ完成形に到達したと言えるだろう。先述した仲間モンスターたちの存在も、バトルのメンバーとしてかなり心強い。モンスターはストーリーの進行上で離脱することがないので、安心して育てられるのもうれしい。



## 相思相愛な主人公とヒロイン

「響き合う心を信じるRPG」という固有ジャンルや、「二人三脚」というテーマソングの通り、本作のストーリーはエミルとマルタが心を通わせ、お互いを支え合いながら成長していくさま



「シンフォニア」のエンディングから2年後、ひとりの少年少女の成長物語を軸に、世界を揺るがす新たな事件の顛末が描かれる。ロイドたち前作のキャラクターも再び登場して物語に関わるほか、スポット参戦して力を貸してくれる場面も。新キャラクターのデザインは奥村大悟氏が担当している。

が描かれていく。このふたり、最初は16歳という年齢ながら精神的に幼いところも見せるのだが、冒険を通じて大きく成長する。マルタに至っては、料理の腕前も急成長したことがストーリーの後半で明らかになる。かつて「デスティニー2」でも、カイルとリアラの相思相愛な場面が随所に見られたが、本作のエミルとマルタの関係はそれ以上かもしれない。「バカップル」と呼ばれるほど熱々で、シリーズに新たな風を吹き込んでいた。もうひとつ、エミルというキャラクターの造形では「二重人格」という珍しい設定がある。正確には、契約を交わした精霊ラタトスクの力が覚醒することで好戦的になる、というもの。まさに「豹変」してしまうのだが、それでもマルタへの思いまで変わることはないようだ。

## 奥村大悟氏のキャラクターデザイン

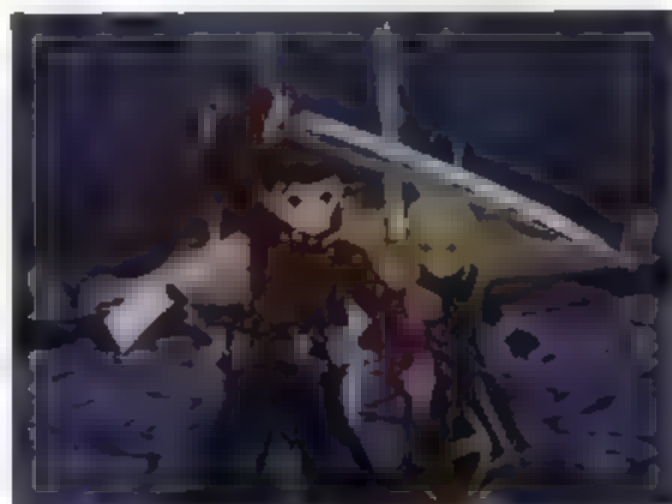
設定やバトルシステムだけでなく、本作ではキャラクターデザインでも新たなチャレンジが図られている。これまで「エターニア」を皮切りにシリーズ作品の多くでサブキャラクターなどを手掛けてきた開発スタッフの奥村大悟氏がデザインを担当しているのだ。エミル、マルタのほか、リヒター、テネブラエ、アクアなど多くの新たなキャラクターを描いた。奥村氏はその後もさまざまな作品で活躍しており、以降のシリーズでもアートディレクターやキャラクターデザインを数多く担当している。





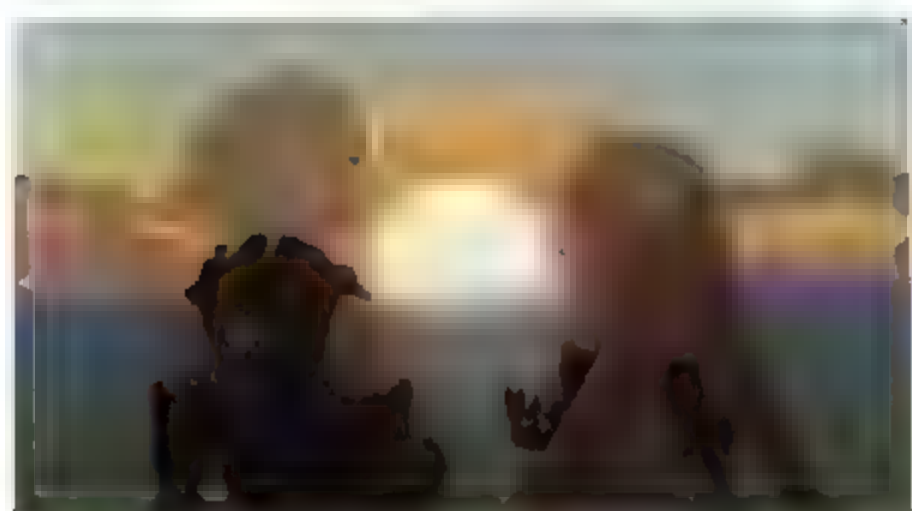
「天罰ってのを与えてみろよ、この俺様によお！」 (エミル)

「臆病で何が悪いの！  
それでもエミルは必死  
に私を守ろうとしてく  
れた！」 (マルタ)



「人の顔色だけを見て、こび、へつらい逃げるやつは、  
豚同然——いやそれ以下だ」 (リヒター)

「エミルが何者かってことに意味があ  
るの？ 心の中にもう一つの人格があ  
ったってエミルはエミルだよ！」 (マルタ)



「エミルは  
私の王子様だもん♪」 (マルタ)

「アンタ、ちょっとカッコイイじゃない。リヒターさまの1億分の1ぐらいだけど」 (アクア)

「俺たちはその心を信じたい。  
エミルは作られた人格じゃない」 (ロイド)

「だからエミル、答えなんてのは  
最後の瞬間に出せばいい」 (ゼロス)

「勇気は夢を叶える魔法だよ」 (エミル)



# Tales of Vesperia

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ヴェスペリア	2008年8月7日	「正義」を貫き通すRPG
	2009年9月17日	
	2019年1月11日	
	2020年10月15日	

キャラクターデザイン・藤島康介

テーマソング「鐘を鳴らして」(BONNIE PINK)

「Ring A Bell」(BONNIE PINK)



## シリーズの3D表現の転換点

この当時、ハードの進化とともに、ゲームも実写に見紛うような「フォトリアル」表現を目指すものが多くなっていった。そんななかで登場した「ヴェスペリア」は、あくまでも従来のスタイルを正統に進化させることで、アニメ的な表現にこだわる独自の路線を貫いた。トゥーンシェードで描かれたグラフィックは、どこか牧歌的な中世風の剣と魔法のファンタジー世界、という世界観にもマッチしており、いま見ても古さを感じさせない完成された美しさを放っている。そして、ほとんどのイベントシーンが、通常の移動パートからシームレスで展開し、臨場感あふれる会話のやり取りが楽しめた。おなじみのアニメーションムービーも、オープニングはもちろんのこと、ストーリーの要所でふんだんに挿入され、ゲーム全体で約30分ものボリュームになっている。グラフィックやアニメにおいて、本作はシリーズに格段のパワーアップをもたらしたと言えるだろう。

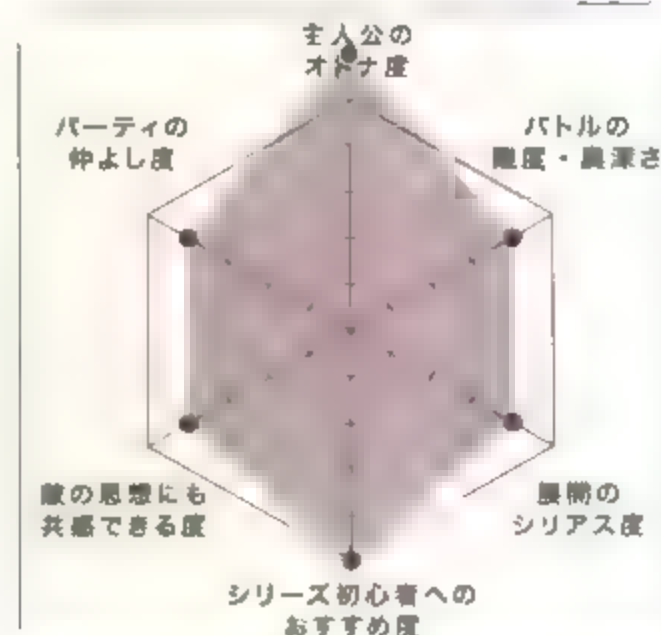
また、本作は海外向けの翻訳・ローカライズ作業も並行して進められ、シリーズで初めて海外版がほぼ同時に発売されている。テーマソングにBONNIE PINKを起用したのも、世界市場を視野に入れたのが理由のひとつである。実際、本作は海外でも好調なセールスを記録しており、累計販売本数はシリーズ作品の中でトップクラス（「シンフォニア」も好調で、その差はわずか）。日本のアニメ作品が海外でも人気なのは当時も同様だったが、そういった需要にも応えつつ、ゲームとして万国共通のおもしろさを打ち出せた証左だ。

## 完成の域に達した3Dバトル

バトルシステムは、「ジ・アビス」からさらに進化。「シンフォニア」以降、数々の作品を経て熟成されてきた3Dフィールドでの戦い、その成果が存分に発揮されたシステムになっている。全体的なスピード感は控えめになったが、その代わり、多彩な戦術を駆使したり、空中でのコンボもさらに楽しやすくなったのだ。

また、敵に特定の系統の攻撃を何度も当てて、その耐久値をゼロにすると通常の敵なら一発で仕留め、ボスにも大ダメージを与えられる攻撃をくり出せる「フェイタルストライク」や、発動したキャラクターを大幅に強化する「オーバーリミッツ」など、シンプルながら強力な要素も多数登場。さらに一部のバトルでは、特定の目標を達成することで多彩なボーナスがもらえる「シークレットミッション」も発生するようになった。バトルのフィールド上に何らかのギミックが設置されていることもあり、それを利用した戦術を考えるのもおもしろい。さらに、バトルをしながら味方どうしや敵との掛け合いが始まったり、バトル終了時に特殊なセリフをしゃべったりと、ユニークな演出も多数。

本作のプレイアブルキャラクターは、バトルのスタイルがそれぞれ大きく異なるため、バトル中に操作キャラクターを変えることでさまざまな戦法を駆使する楽しさも増えた。リタのオーバーリミッツからのタイダルウェイブや、ジュディスの空中戦など、超強力な攻撃パターンが見出せるようになると、爽快感も格段にアップしていく。



シリーズ初のHD画質対応作品。トゥーンシェードで描かれた、アニメ調で温かみのあるグラフィックが特徴。強力な攻撃方法が多く、シンプルな操作性と爽快感を両立させたバトルや、それぞれの「正義」をテーマにしたストーリーへの評価も高い。アニメーションムービーや、やり込み要素も豊富で、まさにシリーズにおける「王道」を極めた作品である。

## ふたつの「正義」

本作では、パーティメンバーや敵側も含め、ファンから高い人気を得たキャラクターが多い。なかでも主人公のユーリはとくに根強い人気を誇り、テイルズ オブ フェスティバルにおけるキャラクター人気投票では3連覇を果たして殿堂入りしてしまったほどだ。

ユーリの親友であるフレンが所属する帝国騎士団が掲げる「法の下での正義」と、法では裁けない悪を裁こうとするユーリの「正義」。このふたつの「対立する」正義を軸に、ストーリーは進んでいく。やがて両者は真っ向からぶつかることになり、その先に本当の危機が見えてきて……。ユーリはわかりやすく勧善懲悪を実行していくが、その手段は「暗殺」まがいの、法に反する行為によるもの。本作の主人公は「正義の味方」というより「ダークヒーロー」的な立場にあるのだ。未熟な主人公なら、自分の行動が正しいのか葛藤しそうところだが、大人であるユーリは迷わない。そんな彼の姿勢が、多くのプレイヤーの心を揺さぶっていったのだろう。

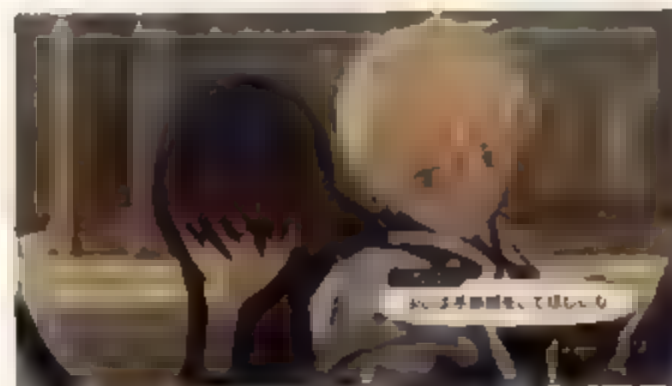
そのほか、本作ではカッコイイ大人が数多く登場。敵ながら「もっと出番を増やしてほしい」という声が続出したイエガーなど、敵味方問わず愛されるキャラクターが続出したのだ。これは、それぞれの描写がいかにも細かく行われていたかを物語る。その役割を担うサブクエストを始めとしたやり込み要素のボリュームもじつに膨大。まさに、この世界とキャラクターに惹かれずにはいられない仕組みが高載だった。





# 「選ぶんじゃねえ。もう選んだんだよ」(ユージ)

「ユーリは意味もなくそんなことをする人じゃない。もし、ユーリが私に刃を向けるなら、きっとわたしが悪いんです」(エステル)

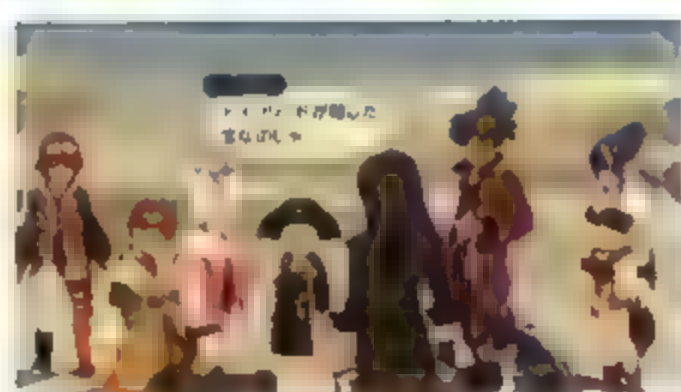


「正しいと思つたことをして  
感謝されるのって、  
うれしいね」  
(カロル)

「何かを得るためにリスクがあるなんて当たり前じゃない。その結果、何かを傷付けてもあたしはそれを受け入れる」(リタ)

「生きてる限りは、なんとかするさ」(ユージ)

「生きるってことは選択するってこと、そして選択をする覚悟をするってことなんだなって」(エステル)



「痛い思いをしてるのはエステルなのに、なんで、あたしの体まで、こんなに痛いんだよ」(リタ)

「もとよりミーとユーたちは敵同士。いつかはこうなるデスティニー」(イエガー)

「出来る人は手抜きちゃいけないと思うの」(フュディス)

「……ここは譲れねえのさ。生きることを選んだ以上は」(レイヴン)

「おまえは助かった命に、いつか法を正すから、今は我慢して死ねっていうのか！」(ユージ)

「ボクの後ろにはみんながいるから、ボクがどんだけやられても、ボクに負けはないんだ」  
(カロル)

「死ぬ気でがんばるのは、生きてるやつの特権だわな」(レイヴン)

「法が必要だという思いは今でも変わらない。それでも君を悪だと呼ぶ気にはなれない」(フュディス)

「明日は明日の風が吹く、なるようになれ、なのじゃ」(バティ)

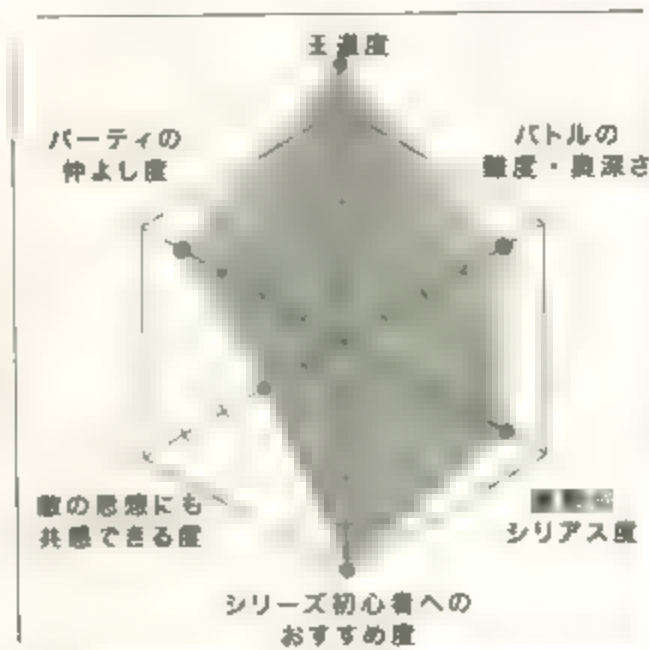
「じゃ、ほっとけないから無茶しに行きましょう」  
(フュディス)



# TALES OF HEARTS

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売	主なジャンル
テイルズ オブ ハーツ	2008年12月18日 2013年3月7日 2013年10月9日	心と出会うRPG (DS版) 新たな心と出会うRPG (Vita版)
デザイン いのまたむつみ プロデュース 永遠の明日 (DEEN)		



● DS版 ● Vita版

」に続く、横1  
大容量カートリッジの利  
便性を活かしたボリュームをま  
くはストーリーやシステムが大輪

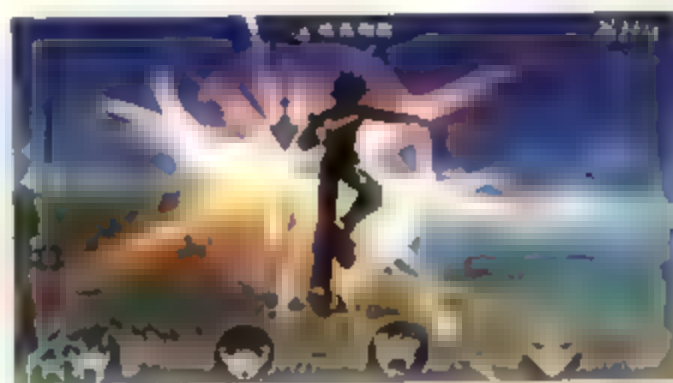
## "心"の絆に絡めた新要素

従来と同じアニメーションによるムービーが収録された「アニメムービーエディション」と、シリーズ初の3DCGによるムービーを打ち出した「CGムービーエディション」の2バージョンが制作されたことでも話題になった本作。ムービー以外はまったく同じ内容である。タイトルの通り、「心」をテーマにした作品となっており、ストーリーはもちろん、システム面においても心=スピリアに関わるものが多く取り入れられている。武器となる「ソーマ」からして、使用者のスピリアを具現化したものであり、ソーマ使いどうしが絆を深めると威力が高まる「ソーマリンク」というシステムも存在。さらに、ニンテンドーDS版のみの仕様として、「スピルメイズ」と呼ばれる心を反映したランダムダンジョンも登場する。歩数制限が設けられているなど少々難解であったが、これもユニークな試みだったと言える。

また、ニンテンドーDS版では下画面の「コネクトパネル」に術技を登録可能で、バトルに参加していないキャラクターの術技も登録でき、援護攻撃という形で助太刀してもらえらる。特定の技の組み合わせによっては「合技（合体技）」が発動することもあり、特定の条件を満たすとシリーズ作品やほかのナムコ作品のキャラクターを呼び出せるという、お祭りのような要素もあった。

さらに、シリーズおなじみの料理に代わる新要素として「治癒石」というシステムが登場。このように、ストーリーや世界観に絡めた独自のシステムが多数採用されており、世界の特徴を自然に味わえるようになっているのだ。

一方、従来のシリーズで多く見られた、世界の理不尽さを感じさせるハードな展開は比較的控えめ。登場するキャラクターも、心やさしい熱血漢という王道の主人公らしいシングを筆頭に、愛すべき人物ばかり。とくに女性陣は個性派揃いで、ストーリーの序盤こそギクシャクしてしまう出来事もあるのだが、基本的には楽しい雰囲気の中で冒険が展開していく。また、全体の



ストーリー構成も、RPGらしい英雄譚になっている。テーマを描き出すうえで複雑あるいはシリアスな場面も多かった『テイルズ オブ』シリーズの中では、むしろ新鮮とも言えるほどスタンダードな仕上がりとなった。

## 2Dビジュアルの集大成

2022年現在、オリジナルタイトルではシリーズ最後の2D系作品となっている「ハーツ」。キャラクターはドット絵で描かれ、バトルも2Dで表現されている。そんな中での試みとして、術技の源泉となるTPの代わりに、「エモーションゲージ」と「コンビネーションゲージ」という、行動に応じて増減するふたつのゲージを採用し、戦術性を重視する仕組みを搭載。ただし、そこまで複雑なものではなく、ボタンを連打するだけでもある程度戦えるので、初心者にもやさしいシステムであった。この点は、「デスティニー」のリメイク版に近い。会話中のアクションやバトル中の演出なども豊富で、2D表現のノウハウの蓄積がいかに発揮されていた。

## 大きな変貌を遂げたリメイク版

オリジナル版の発売から5年を経て、「イノセンスR」と同様に「リ・イマジネーション」のコンセプトを帯びて登場した「ハーツR」。グラフィックは3Dで描かれ、パーティキャラクターの追加やフルボイス化といった定番の追加要素だけではなく、ストーリーやバトル、各種システ

ムなど、全体的に大規模な変更が加えられた。

もっとも大きな変化は完全な3D化だ。これにより、通常の移動時やイベント時の見た目が大きく変化。バトルも2Dから3Dになり、「イノセンスR」に近い操作体系となっている。ゲージも従来の「TP」制が復活し、さらにわかりやすいものになった。一方で、コネクトパネルが廃止されて合技もなくなり、代わりに「合体秘奥義」が追加。敵に一方的に攻撃し続けられる新要素の「チェイスリンク」も盛り込まれた。バトルの難易度は少々上がったが、プレイの快適さと奥深さも同時に大きく向上したため、プレイヤーからは好評を得られたようだ。また、術技のラインナップが見直されたり、治癒石に代わって料理のシステムが復活したりと、全体的に「わかりやすさ」を重視しての変更が行われている。

ストーリー面の変化も大きい。新たなキャラクターや、それに関するイベント、セリフが追加された一方で、オリジナル版からあえて削除された要素もある。一部のイベントやダンジョンは整理され、メインストーリーもかなりブラッシュアップされた。キャラクターが追加されたことによる変化だけではなく、随所に手が加えられており、まるで完全新作とも言えるほど気合いの入ったリメイクとなっている。

さらに、本編のフルボイス化や、サブキャラクターおよびスキットのボイス追加、アニメーションムービーの増量といった目玉も盛りだくさん。なお、ムービーに関しては「アニメムービーエディション」から引き継いでおり、3DCGのムービーは再録されていない。





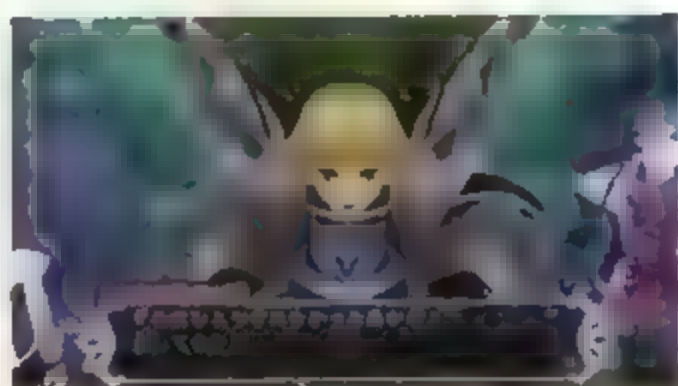
「目の前の女の子の笑顔も取り戻せない奴に、  
世界を救えるはずないんだッ!!」 (ソング)

「わたしの知ってるソングは傷ついた誰かのために一緒に泣いて、怒ってくれる優しい人だよッ!!」 (コハク)



「バカ野郎ッ！ なんててめえは一緒に戦おうって言わねえんだッ!!」 (ヒスイ)

「再会を喜び合える仲間がいることはとてもとても幸せなことだもの」 (イネス)



「乙女の純情、岩をも動かす！」 (ベリル)

「ならば、こんな偽のスピリアなど捨てて完全な「物」に戻りたい！」 (クンツァイト)

「こんなに私を信じてくれる、あなたたちを……殺せる訳ないじゃないッ!!」 (イネス)

「「疑い」は「信じたい」気持ちの裏返しなんだってわかったんだ」 (ソング)

「再会を喜び合える仲間がいることはとてもとても幸せなことだもの」 (イネス)

「「変人」の「変人」はやっぱり「変人」なんだよ」 (ベリル)

「確率など関係ない！」 (クンツァイト)

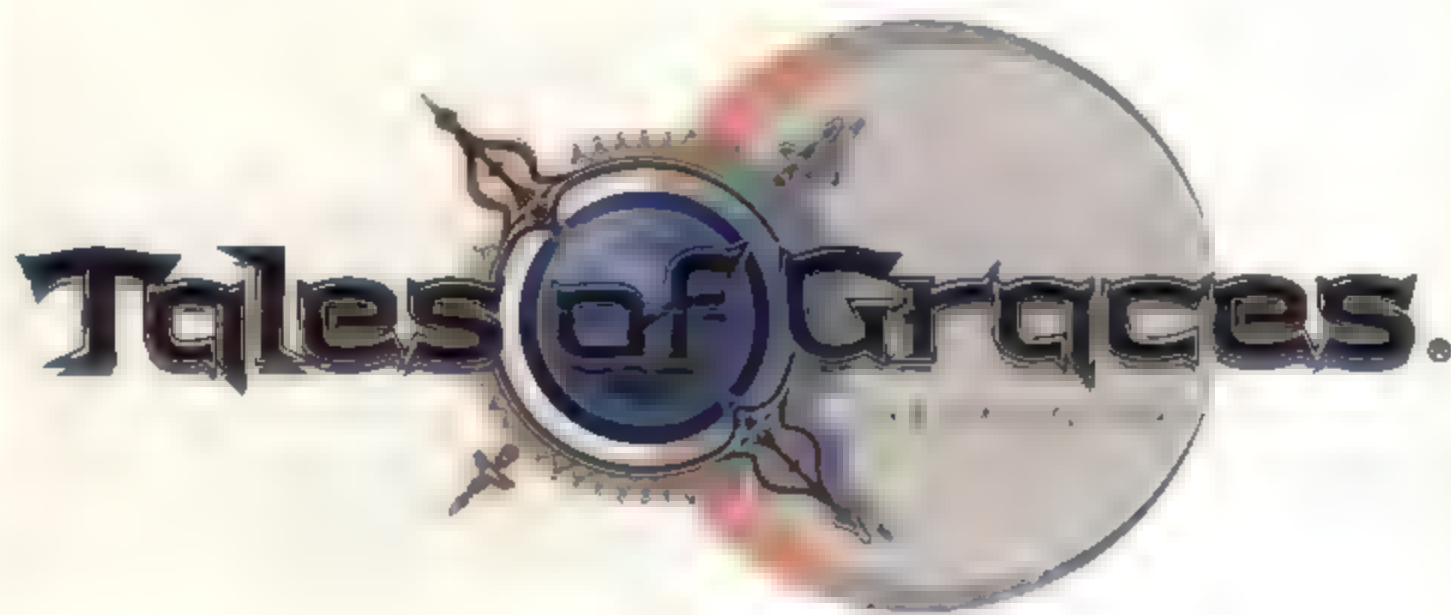
「あなたが世界を背負うと仰るなら僕は、世界ごとあなたを支えましょう」 (カルセドニー)

「命令などしません。そんな事をしなくても、あなたはいつだってわたくしを助けてくれますもの」 (リチア)

「おめえが、今の気持ちを忘れなけりやその子の病気は、きつと良くなるぜ」 (ガッパ)

「生きててくれて、ありがとう。生きててくれなきや、やだよ」 (コハク)





## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ グレイセス	■ 2009年12月10日 ■ 2010年12月2日	守る強さを知るRPG

キャラクターデザイン いのまたむつみ

テーマソング 「まもりたい 〜White Wishes〜」(BoA)

## “シリーズ最高”とも称えられるスピーディーで爽快なバトル

「シリーズ最高の3Dバトル!」、「心温まる至高のシナリオ!」など、シリーズファンのみならず、国内外のRPGファンから大絶賛されたのが本作だ。それほど高く評価される要因はどこにあったのか、振り返ってみよう。

まずはバトルシステムに目を向けると、本作では「ジ アビス」や「ラタトスクの騎士」などを経て磨き込まれた3Dバトルと、プレイステーション2版「デスティニー」やニンテンドーDS版「ハーツ」で好評を博した戦術的な2Dバトルの「いいとこ取り」をしたようなシステムが構築されている。3Dバトルとしては初めてTP制が用いられず、「デスティニー」のCC(チェインキャパ)システムを導入。自らの行動でCCを消費したり、回復しながらバトルが進む。かつ、前後左右に素早くステップを踏む新アクション「アラウンドステップ」の導入で、バトルのテンポはさらなるスピードアップを遂げた。敵の攻撃をかわしつつ背後を取ったりCCを回復することが可能になり、簡単操作と爽快感を両立させている。

敵や戦況に応じて、攻撃手段を物理メイン、または術メインに変更できる「スタイルシフト」や、ゲージが溜まると一定時間強化状態になれる「エレスゲージ」など、シンプルかつ強力な効果を持つ新システムも多数。それらに加えて、属性に代わる「特性」という概念の導入も、バトルに大きな変化をもたらした。特性とはすなわち弱点のことで、属性にあったような「耐性」にあたるものは



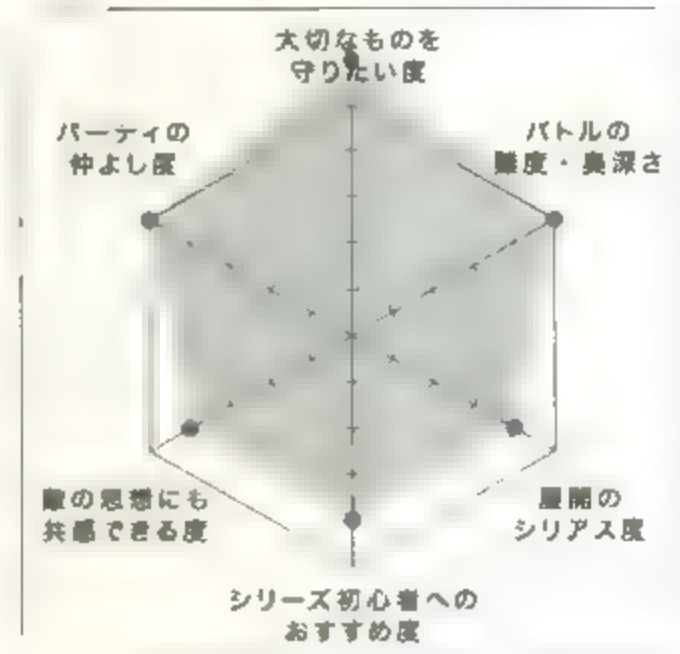
ない。そのため、敵の特性を突けば有利になるのはもちろんだが、突けなくても不利になるわけではない。本作のバトルは、この特性が示すように、「これをしないと勝てない」といった複雑さや縛りがほとんどない。いわゆる必勝法と言えるほどの決まった攻略法はないので、プレイヤーは自分好みのスタイルで戦えるというわけだ。こうした自由度の高さと、そこから生じる成長の実感具合が、また格別であった。

## 絆を守るストーリー

本作のストーリーは、アスベルたちが出会いと友情を育む少年時代と、それぞれが離ればなれになって成長したのち再び出会ってともに戦う青年時代という、ふたつの時代を描いている。別れと再会を経て変わりゆくアスベルたちの関係性は、大きな見どころのひとつだ。結んだ絆が断ち切られてしまったり、すれ違って結び直せなくなったり、あるいは何ひとつ変わってなかったり……。きょうだい、幼なじみ、友人、親子など、アスベルたちを中心に、さまざまな人間模様が展開していく。本作では根がマジメなキャラクターが多く、クセが強かったりエキセントリックな人物はあまりいないのも特徴で、すんなりと感情移入することができる。

結末に至るまでのストーリーも、複雑さや陰鬱な雰囲気はあまりなく、純粋に先が気になる展開が続く。そのボリュームは、シリーズの中でもとくに長いほうではないが、サブイベントやチャットで描かれるエピソード、雑談を通じて、世界とキャラクターの深掘りが楽しめるようになっていた。その充実ぶりは、ストーリー本編を補完して余りあるほどだ。

なお、マジメなキャラクターたちによる硬めのストーリーがくり広げられていくぶん、サブイベントやチャットでふざけ出すと止まらない。その筆頭が、サブイベントの「シェリ雪姫」で、多くのプレイヤーが度肝を抜かれたことだろう。このイベントが好評だった影響もあるのか、本



「家族」をテーマにした作品。キャラクターデザインは「ハーツ」に引き続き、いのまたむつみ氏。Wi版の発売から1年後、ストーリー本編の後日談を描いた追加シナリオや、バトルシステムの進化版などを搭載した「グレイセス エフ」もリリースされた。本作ではついに、ハウス食品とのタイアップで、「ボーカレー」の商品化も実現。



作の後に発売された「イノセンスR」や「ハーツR」でも同様に、童話をモチーフとしたトンデモない内容の演劇イベントが追加されている。

ビジュアル面でも大きな変化があった。本作では、フィールドや街の建物などが、従来のようにキャラクターに対してデフォルメされたサイズではなく、よりリアルな造形となっているのだ。「ヴェスベリア」のパウルのように巨大な空飛ぶ生き物や乗り物は、そのルールで描写すると画面内に収まらなくなりそうだが、そういった存在は本作以降登場していない。

## シリーズの最高峰をさらなる高みへ導いた“エフ”

Wi版の発売から約1年後、プレイステーション3で「グレイセス エフ」が発売された。グラフィックのHD画質対応はもちろんのこと、本編のエンディングから半年後の出来事を描いた新シナリオが追加されたり、さまざまな要素の追加や細かい改善も施されていた。結果として、Wi版を上回るセールスを記録することになる。また、「グレイセス エフ」はバトルにおいても、キャラクターの強みを伸ばす新要素「アクセルモード」が追加された。これを使用するには本編後の新シナリオで特定のスキルを習得する必要があるため、本編で使えるのは2周目以降だったが、この要素によって、パスカルやシェリアといった、比較的扱いが難しかったキャラクターの使い勝手が向上。とくにやり込み派のプレイヤーから歓迎されていた。





「……そうだ。俺たちは必ず帰ってくるんだ……。リチャードもソフィも失わずに……。全てを守りたいと思うのは、そんなに無理な事なのか……？」(アスベル)

「じゃあ わたしがアスベルを守る」(ソフィ)

「そろそろカニタマの祝日を作ってもいいと思うの」(ソフィ)

「女は黙って焼き鳥丼！」(シェリア)

「アスベル、約束するならゆびきりしないと」(シェリア)

「カーツは今でもオレの友達。オレのその思いは、何があるうと揺らぐ事はない」  
マリク

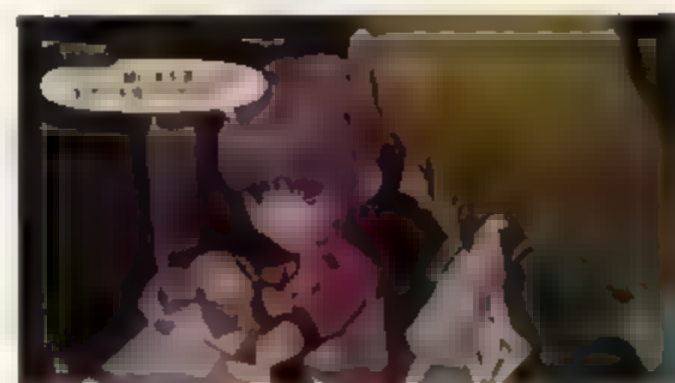
「いえーい!! やったー!! トロピカルヤッホ〜ウイ!!」  
(パスカル)

「裏切ったなあああっ！」(リチャード)

「彼女は願った! このモテ期にモテておきたいと！」(エメロード改)

「お前は今日から俺の本当の家族になるんだ」  
(アスベル)

「ともだち……イイイイイ」(リチャード/ラムダ)



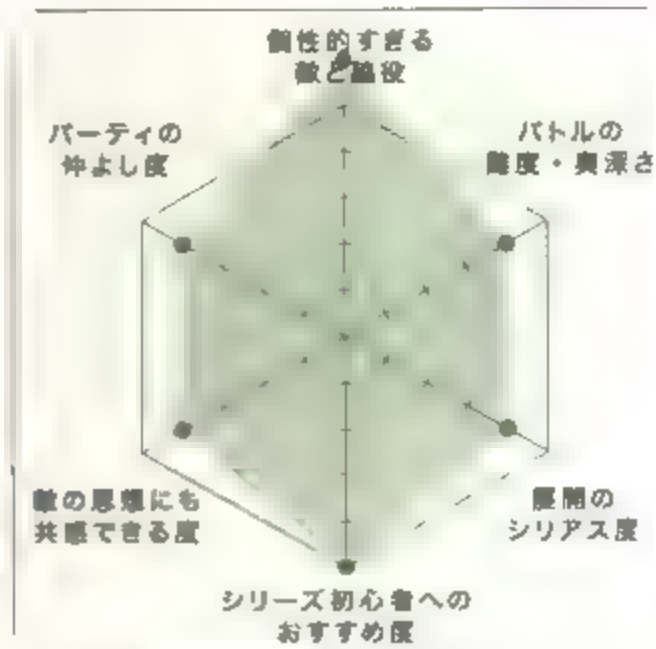
「俺がお前の手を取るだけだ。どちらが先かなんて関係ない。手はつなぐ事に意味があるんだから」  
(アスベル)

「ふふふ……あはははは!」  
あなた方はいわば名もなき端役」  
(エメロード)



# TALES OF XILLIA

テイルズ オブ エクシリア



シリーズ15周年記念作品。藤島康介氏、いのまたむつみ氏の両名をキャラクターデザインに初めて同時起用し、なおかつ「ダブル主人公」を打ち出し、テーマソングに浜崎あゆみさん、アニメーションムービー制作にufotableを起用するなど、希跡から多くの挑戦が盛り込まれている。バトルも大きく変わり、ふたりのキャラクターの連携がカギとなっ

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ エクシリア	2011年9月8日	揺るぎなき信念のRPG

キャラクターデザイン 藤島康介、いのまたむつみ  
テーマソング「progress」(浜崎あゆみ)

## シリーズ15周年を迎えて 大胆にシステムチェンジ

第1作の発売から15年。これまでシリーズを支えてきたキャラクターデザイナー、藤島康介氏といのまたむつみ氏が同時に参加し、メインのキャラクターを3名ずつデザインするという初めてのコラボレーションが実現。さらに、テーマソングは国内外で圧倒的な知名度を誇っていた浜崎あゆみさん、アニメーションムービー制作は気鋭のufotableという陣容で、節目を飾るうえでこのうえない話題性をもって本作は登場した。

こうして従来のファン以外からも注目を集めた中で、それまでの作品で定着してきたさまざまな要素を本作ではいったん封印し、新たな方向へと舵を切ったことでも多くのファンを驚かせた。まずは、シリーズ初のダブル主人公制の採用だ。プレイヤーは、藤島康介氏がデザインした男性主人公ジュードと、いのまたむつみ氏がデザインした女性主人公ミラのいずれかひとりを選び、その視点でストーリーを進めていくことになる。このふたりはともに旅をするのでストーリーの基本的な流れは同じなのだが、イベントによっては視点だけでなく、内容や演出が異なるシーンもあった。

なお、本作では「ラタトスクの騎士」のほか、歴代作品のサブキャラクターのデザインも手掛けてきた奥村大悟氏がアートディレクターを担当。画風の異なるいのまた氏、藤島氏のデザインを本作で自然に共存させている。また、CGのモデルも、従来より頭身を高め、もとのデザインに近づいたテイストを実現。このスタンスは、以降の作品にも受け継がれている。



## ペアでの共闘に主眼を置いた 新たなバトルシステム

本作のバトルは、ふたりひと組で連携しながら戦う「リンクモード」が導入されている。リンクした相手のキャラクターは、挟み撃ちを狙ったり、敵の攻撃から庇ったりと、操作キャラクターをサポートするように動いてくれる。そのため、攻撃のコンボを従来以上につなげやすくなった。もちろん、単独でも問題なく戦えるがふたりで協力して放つ強力な「共鳴術技」も用意されており、うまく連携すれば効率よく大ダメージを与えられるので、この爽快感を積極的に味わわずにはいられなかった。一方で、「グレイセス」で採用されていた特性やCC、スタイルシフトといった要素は、より簡略化されたり、なくなったりしている(ただし、おなじみのTP制は復活した)。そして本作から、バトルの最中でも前線のメンバーを控えの仲間と入れ替えることが可能になった。これにより、初見の強敵相手でも柔軟に戦いやすくなったのだ。

さらに本作では、レベルアップ時に各種パラメーターが成長しない。その代わりに「GP」が獲得でき、それを「リリアルオープン」に使用することで、パラメーターアップや術技、スキルの習得を図るという仕組みになっている。どの能力を伸ばすか、どの術技やスキルを早く習得するか……といった成長の方針を、自分ですべて決められるのだ。レベルを上限まで成長させればすべての要素を獲得できるようになっているので、取り返しがつかない仕組みでもない。

ショップ関連のシステムも、大きく変わった

要素のひとつ。本作では基本的にすべてのお店が最初は同じものを売っている。しかし、各地のショップで素材を納品したりお金を費やすなどして一定の成長ポイントを獲得すると、「ショップレベル」が上昇。これに応じて新たな商品がラインナップに加わったり、値引きなどの特典が受けられる仕組みが用意されていた。

## 揺るぎなき信念と天然系

シリーズのオリジナルタイトルにおいて、ダブル主人公制が初なら、女性が主人公になったのも初めてである。そんなミラは、まさに本作の固有ジャンルである「揺るぎなき信念」の持ち主であり、ストーリーは基本的に彼女の行動に引っ張られる形で動いていくことになる。またミラは通常時は少々天然系のキャラクターでもあり、道中のイベントやチャットでは何かと和ませてくれるのも魅力だった。パーティメンバーは、ある人物の行動を除けばおおむね良識派揃いで、立ち位置がわかりやすい面々となっている。一方、敵方やサブキャラクターはかなり尖った個性を持つ者が多かった。敵勢の幹部である「四象刃」がその筆頭で、愛着が芽生えてしまったプレイヤーも少なくない。

## 他作品とのつながり

本作のエンディングから1年後の世界を舞台にした続編「エクシリア2」が、2012年に発売された。主人公はジュード&ミラとは別の人物になり、ジュードたちメインキャラクター6名を含む計8名がパーティメンバーとして引き続き登場する。また、同じ開発チームが続けて取り組んだ作品であるため、これまでの続編(「デスティニー」と「デスティニー2」)、「シンフォニア」と「ラタトスクの騎士」と比べて、設定やシステムなどの共通点は多くなっている。両作品をプレイすれば、この世界の全貌や、気になる仲間と敵の「その後」がわかるのだ。



「僕はまだ弱くてちっぽけな人間だよ。  
だけど、いつか強くなってみせる」(フュード)

「できるできないじゃない  
……やるかやらないかだよ」  
(フュード)

「私達の未来は、想像  
できないくらいすばら  
しい可能性に満ちてい  
ると信じている」(ミツ)

「次にもし裏切ったら、  
迷わずお前の剣を俺に突き  
立ててくれてもいい」(アルヴィン)



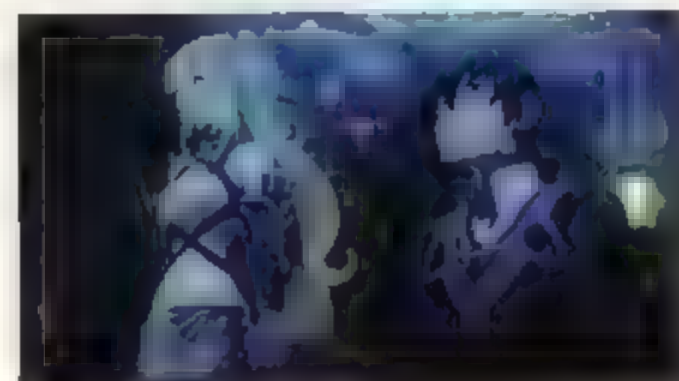
「99、100……うふふふふっ  
1、2、3、4……」(エリーゼ)

「ほら、遠慮せずに。ジジイのヒゲは嫌いですか？」  
(ロ＝エン)

「男の子なんだから、  
もっとこう燃えてきたぜー！  
みたいなないの？」(レイア)

「確かにジジイの時間は  
とても貴重。立ち止まっては  
もったいないですね」(ロ＝エン)

「……私には成し遂げなければならぬ使命が  
ある。たとえお前を捨て置いても、だ」  
(ミツ)



「二人で生きていくのが辛いのなら、共に生きよう」  
(ミツ)

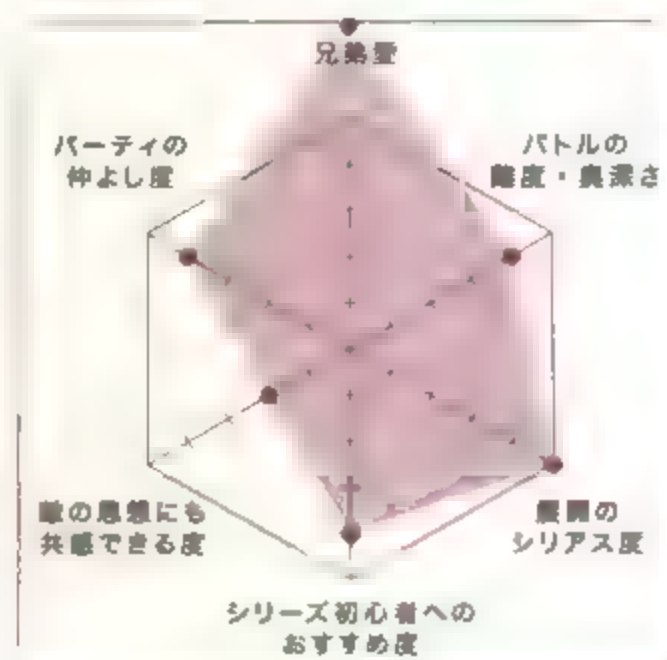
「あれま、俺に助けられて、  
すっかり俺のトリコになつたか」  
(アルヴィン)

「お節介、お人よしって言われちゃうけど、放っておけないから」  
(シム)



# TALES OF XILLIA 2

テイルズオブエクシリア2



前作のラストから1年後を舞台とした続編。前作の主要キャラクターも引き続き登場する。主人公のルドガーなど、本作で新たに登場するキャラクターのデザインは奥村大悟氏が担当。ストーリーは華立ての構成で、「分史世界」と呼ばれるパラレルワールドと現実世界を行き来することになる。主人公の「借金返済」などもユニークなシステムだった。

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ エクシリア2	2012年11月1日	選択が未来を紡ぐRPG

キャラクターデザイン：藤島康介、いのまたむつみ、奥村大悟  
テーマソング：「Song 4 u」(浜崎あゆみ)

## 結末を左右する“選択”

“選択が未来を紡ぐRPG”と銘打つ通り、本作では主人公ルドガーが“選択”することが重要なテーマとなっている。プレイ中にしばしば選択肢が現れ、そこで選んだ内容によって次にルドガーが取る行動が変わってくるのだ。シーンによっては、制限時間がある選択も……。そのほとんどは、ストーリーの展開や結末に影響するものではないが、直後の会話内容や、仲間たちからの好感度を変動させたりする。

これまでのシリーズ作品におけるプレイヤーは、主人公たちが織り成すストーリーや、その世界を(ある意味では)見守る立ち位置だった。しかし本作では、ルドガーをプレイヤーの“分身”として操作し、プレイヤーの意思でストーリーが変わっていく感覚が強くなっている。何より重要なのはエンディングに関わる選択だが、細かいところでは、冒頭の選択肢で「ユリウス」と返すか「兄さん」と返すかで、ルドガーの兄ユリウスへの呼びかたが以降もずっとそれになるという演出もあった。このシステムは、シリーズのありかたについても一石を投じた新要素だったと言えるだろう。主人公＝プレイヤーの意思でストーリーが動くという仕組みは、後の「セスティリア」でも形を変えて登場する。

また、主人公のルドガーはプレイヤーの分身に位置付けられているため、イベントシーンでほとんどしゃべらない。これもオリジナルタイトルでは初の試みで、ルドガーと言えば“寡黙な青年”のイメージを抱くが、チャットやサブイベントを見るかざりは仲間とよくコミュニケーションを取っており、ノリも悪くない。さらに2周目以降のプレイでは、ルドガーが選択肢などのセリフをしゃべるといってお楽しみまで用意されていた。そんな背景もあってか、本作の発売後に行われた『テイルズ オブ』キャラクター人気投票第7回(2014年)では、ルドガーが初登場で1位に輝き、以降も上位の常連となっている。

## 前作を踏襲しつつも 遊びやすく進化したシステム

本作のシステムは、基本的には「エクシリア」のそれを受け継いでいるが、より遊びやすくなるように一部が変更、改良されている。

バトルでは、特定の術技でしか出せなかった“共鳴術技”に新たな要素が追加され、特定の術技以外で出せる“コモン共鳴術技”と、従来の“ユニーク共鳴術技”の2種類に。コモンの実装により、共鳴術技がいっそう使いやすくなった。そして、ルドガー専用の能力として“変身”が登場。条件を満たすと“戦殻”が使えるようになり、それによって特殊なフィールドに移行し、無敵状態のルドガーが敵を蹴散らしていくという、圧倒的な気持ちよさが魅力の新要素だ。また、“弱点属性連携”システムも、活用次第で大きなダメージを狙える奥深さがあった。

成長システムにも変更が加えられた。今回は、前作の“リアルオープン”がマイナーチェンジし、術技やスキルに用途を限定した“アローサルオープン”へと変更。レベルの上限も200まで伸び、キャラクターの育成が非常にやりやすくなった。ショップの仕様も従来の作品と同様のものに戻り、進行に合わせて街ごとに異なるラインナップが並ぶようになっている。投資の手間が減ったぶん、やり込み要素ではなくなったものの、利便性の向上はプレイヤーにも歓迎された。その代わりにやり込み要素というわけではないが各地にいるネコを集めるという遊びも登場。なかにはじつにユニークな見た目のネコもいた。



## 新風を吹き込みながら 緻密に練られたストーリー

ストーリーは前作と地続きではあるものの、基本的には独立しており、前作を未プレイでも楽しめる。アニメーションムービーなどの演出にも前作同様に力が入っており、見応えも十分。全体が華立てで構成され、華ごとに“キャラクターエピソード”として登場人物たちの深掘りが行われているのも特徴だ。「レジェンディア」や「ラタトスクの騎士」と同様、華立てによって全体のテンポが上がり、サクサクと楽しみやすい。なおかつ、本作は丁寧に張り巡らされた伏線をしっかりと回収していく、味わい深い展開が用意されている。結末は話題を呼んだが、ストーリーへの評価は総じて高い。

そのほか、本作ならではのユニークなポイントとして、序盤でルドガーが巨額の借金を負いその返済に追われてしまうという境遇が挙げられる。その経緯も借金額も理不尽さを感じさせるのだが、返済を巡る人間関係や、お金稼ぎの戦略など、これまでになかった要素となり、とくにシリーズファンにとっては新鮮な主人公像として映ったかもしれない。同様に、新要素として親密度のシステムが導入されているが、これはあくまでもアイテムの獲得やチャットなど、本作を楽しむためのサブ的な仕組みとなっている。「シンフォニア」のように終盤の展開に影響するものではないので、これから本作を遊ぶという人は、あまり難しく考えることなく気軽に仲間と接するといいたいだろう。





# 「エルとルドガーはアイボーってこと！」 (エル)

「王とは、自分自身すら捨てねばならぬ孤独な者なのだ」 (ガイアス)

「けど、住んでるのはリーゼ・マクシアもエレンピオスも同じ人間だ。自分たちを特別と思ってる人もいれば、他人を見捨てられないお人好しもいる」 (アルヴィン)



「私は、お前と一緒にカナンの地へ行く。  
私のなすことを見届けて欲しい」 (リゼ)

## 「これくらいでくじけてたら、エルのお姉さんになれませんもんね！」 (リーゼ)

「私は、もう逃げません。すべてを賭けて、なすべきことをなします」 (リーゼ)



「ちーがーうー！ 新聞記者！ 真実を追究する誇りある仕事なんだから」 (レイア)

「だって、お腹すいちゃったんですもの」 (ミュゼ)

## 「ROCK'N ROLLー!!」 (ティガ)

「エルも約束する！ もうウソつかないし、トマトだって食べる。ルドガーが助けてくれたこと……スープの味も、ぜったいわすれないっ！ 本当……本当だから——」 (エル)

「嫌なんだ、ミラが傷つくの……。誰にでも……こんなこと、しないよ？」 (ジュード)

「ただの精霊です。お気になさらず」 (ミュゼ)

## 「仏恥義理（ブッチギリ）でいくぞ、ルドガー!! 遅れるなよ!!」 (ガイアス)

「気にするな。弟のわがままにつきあうのも、案外悪くない」 (ユノウス)

「これは、僕が乗り越えなきゃいけないことなんだ」



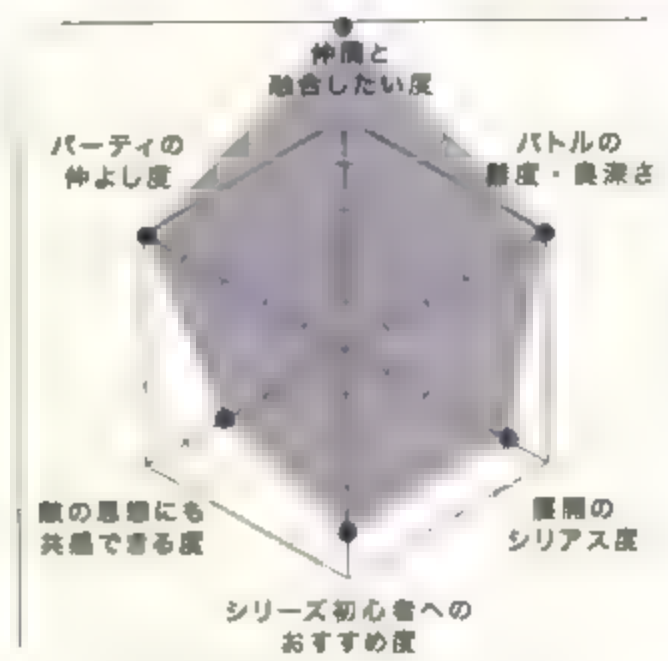
# Tales of Zestiria

テイルズ オブ ゼスティリア

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ゼスティリア	2015年1月22日	情熱が世界を照らすRPG

キャラクターデザイン：藤島康介、いのまたむつみ、奥村大悟、岩本稔  
テーマソング：「White Light」(Superfly)



シリーズの20周年記念作品。藤島康介氏、いのまたむつみ氏、奥村大悟氏、岩本稔氏の4名がキャラクターデザインを担当。目には見えない神秘的な存在「天族」が語り継がれている世界を舞台に、人間の青年スレイたちが雄大な世界を旅する。アニメ制作は引き続きufotableが担当し、後にテレビアニメ化もされるなど、ゲーム以外の展開も話題に。

## そこはかとなく感じられる “情熱”と“冒険”感

「正義」や「信念」といった、人の心に関わるテーマを掲げてきた『テイルズ オブ』シリーズ。それは本作においても同様だが、「zest（情熱、熱意）」という言葉由来とするタイトルの通り、今回はより根源的な、何かを成し遂げるための力となる「情熱」を、真正面から描くことが志向された。主人公のスレイは、一見するとそれほど熱いタイプには見えないかもしれないが、「古代の歴史には人と天族が幸せに暮らす知識が眠ってるって信じてるから」と、世界中の遺跡を旅することになる彼の行動や生きざまには、揺れなき情熱がたぎっている。

そんな彼が、自分を育ててくれた天族の集落から初めて外に出たとき、世界の雄大さをその全身で実感する。そんな冒険感を演出したのが、本作でさらなる進化を遂げたアウトフィールドの広さだ。従来の作品は、基本的には「街道」に沿って街やダンジョンなどの間を移動するものだったが、本作はそうではない。どちらかと言うとオープンワールドのような雰囲気近く、しかも敵と遭遇すると、接触したその場でバトルが始まるというシリーズ初の演出も取り入れられた。従来であればバトル専用のマップに切り変わったのに対し、本作では、敵と接触した場所によっては当たり判定のある障害物や高低差がある状況下で戦うことになるのだ。そんなバトルと、これまで以上に多彩なマップアクションを駆使しながらギミックを解いていくフィールド探索が、冒険の大きな醍醐味となる。探

索に「同行」する仲間を導くと、フィールド上をスレイと一緒に歩く姿を見ることができるという演出も、シリーズ初であった。

## 仲間と“融合”して戦う

本作のバトルシステムは、「フュージョニクチェイン リニアモーションバトルシステム」と名付けられた。その肝となるのが、人間のスレイと天族の仲間がフュージョン（融合）して戦う、「神依」という新要素。水、火、地、風といった固有の属性を持つ仲間との神依化を行うことで、その属性にふさわしいさまざまなアクションをくり出せるようになる。この点、「グレイセス」の「スタイルシフト」に近い戦略性があったが、ある意味、仲間とのコンビネーションをこのうえなく近い距離（というより、ゼロ距離）で感じられるシステムであった。

なお、天族の仲間と神依化できるのは、スレイだけではない。もうひとり、ストーリーの中盤からパーティに加わる口ゼも、その能力を発揮するようになる。ふたり揃って神依化すればその総合力はかなりのもので、ド派手な演出も相まって爽快感はバツグンだったが、その反面、バトルフィールドにいる人数が半減することになるので、通常形態と神依化をうまく使い分ける状況判断も求められた。

## ゲームとアニメで重厚に展開

本作は、「ジ アビス」以来となるテレビアニメ化も果たした作品である。ゲームの発売から

約1年半後に放送が始まった「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」では、ゲームの世界観やキャラクターなどの設定を踏襲しつつ、ストーリーの構成に大きく変更が加えられている。ゲームからさらに出番が増えたり、アニメならではの描写で魅力がいっそう掘り下げられたキャラクターもあり、ゲームをプレイ済みの人でもさまざまな発見がある仕上がりとなった。

なお、ゲーム版、テレビ版のどちらも、前作に引き続きufotableがアニメ制作を担当している。ゲーム版の発売直前には、本編ストーリーのプロローグ（スレイが旅立つまで）を描いたスペシャルアニメ「テイルズ オブ ゼスティリア 〜導師の夜明け〜」がテレビ放送された。こちらはゲームのストーリーに忠実に作られており、発売直前のプロモーションも兼ねた大掛かりな施策となった。「エクシリア」以降のオリジナルタイトルで第一級のアニメを作り続けてきたufotableの力が、これまで以上に余すところなく発揮された作品と言えるだろう。

## タイトルロゴにもある“ドラゴン”

ちなみに、「ドラゴン」という存在にひとつの焦点が当たるのも、『テイルズ オブ』シリーズでは本作が初。ドラゴンにまつわる設定や、神依などのキーワードは、つぎのオリジナルタイトルとなる「ベルセリア」でも登場しており、両作品を遊ぶとそのつながりが見えてくる。それについては後述するが、どちらを先に始めてもストーリーを楽しむうえでは問題ない。





「オレは「導師」になる！ この身を  
君の器として捧げ、宿命を背負う！」 (スレイ)

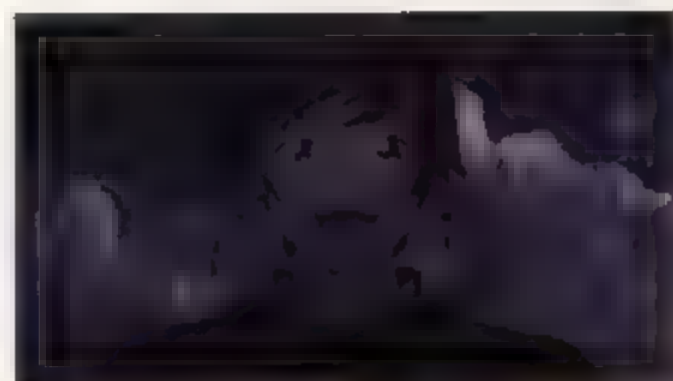
「……言っておく。  
たとえお前が導師であつたとしてもだ」  
邪魔だけは許さん。

(デゼル)

「悪なら殺る。  
それが風の骨だよ」 (ロゼ)

「スレイは目を見れば大抵わかる」 (ミクリオ)

「スレイの仕事は生かす  
こと。あたしの仕事は殺  
すこと、でしょ？」 (ロゼ)



「お願いします！ ひとりで全部背負おうとしないでください」 (ライフ)

「どうしてちゃんと言わないの？  
バカなの？」 (エドナ)

「それに、殺す事で救えるヤツ  
も……いるかもよ？」 (ザビーダ)

「だから終わらせて  
やるのさ。そい  
つの誇りのために」  
(ザビーダ)

「……よかろう。真の孤独をくれてやる」 (ヘルダルフ)

「私はずっと待っていました。穢れを生まない純粹で清  
らかな心を持ち、私の声が届く者が現れるのを」 (ウイフ)

「ライラ……オレ、世界中の遺跡を探検したいんだ。古代の歴史には、人と天族が幸せに  
暮らす知識が眠ってるって信じてるから」 (スレイ)



「勝手に旅に出て！ 勝手にドラゴンに  
なって！ ワタシが、どんなに寂しかったか——」 (エドナ)

「エドナにちょうだい♪  
おじたまの♥ は～や～く～♥」 (エドナ)

「けど、気付いたんだ。私の本当の答えに。私は政治家として  
だけじゃない、王族としても、騎士としても、女の子と  
しても、みんなの仲間としても生きたいんだって」 (アノージャ)



# Tales of Berseria

テイルズ オブ ベルセリア

## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ベルセリア	2016年8月18日	君が豊らしく生きるためのRPG

キャラクターデザイン・藤島康介、いのまたむつみ、奥村大悟、岩本稔  
 テーマソング：「BURN」(FLOW)

## 激情を抱えた主人公

これまでのシリーズにおいても、肉親や故郷を奪われるなどの理由で、主人公やその仲間が「復讐」のような感情を抱くシーンはあったが、本作ほどそれを貫き通し、苛烈に描いた作品は類を見ない。かつて信じていた相手によって、最愛の弟を奪われてしまった主人公のベルベットは、ときに強い復讐心を剥き出しにしながら仇敵を追う、激情型の女性である。本来は、笑顔の似合う心やさしい姉だったのだが、だからこそその豹変ぶりを痛感させるほどの悲劇が彼女を襲ったのだ。本作の舞台となる世界は、「理」を貫くことで秩序と平和をもたらさんとする王国が執政を行っており、その象徴的存在である「救世主」こそが、復讐に燃えるベルベットの標的となる。秩序を求める側にも正義はあるのだが、たとえ世界のルールを頭では理解していても、本当にそれが正しいのか、どうしてそのために犠牲が生じなければならないのか。私たちが生きる現実世界にも通じるそういった思いを、本作は「復讐」というベルベットの行動原理からストレートに描き出していく。

なお、「エクシリア」から始まった、キャラクターデザイナーの藤島康介氏といのまたむつみ氏がともに参加する体制は、本作においても同様。さらに「ゼスティリア」からは、奥村大悟氏と岩本稔氏も加わった計4名でメインキャラクターのデザインがなされている。ベルベットはいのまたむつみ氏によるものだが、女性のキャラクターが単独で主人公となるのは、じつは「ベルセリア」がオリジナルタイトルで初で

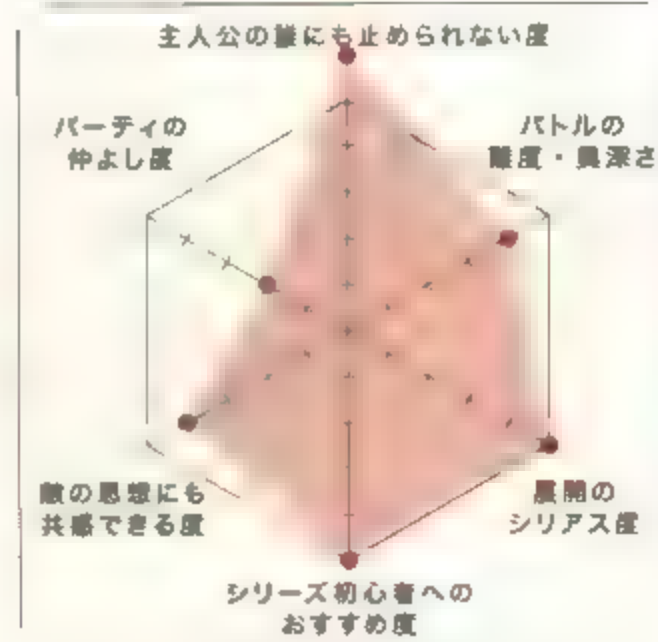
あった（「エクシリア」のミラは、ジュードとのダブル主人公という立ち位置）。一方、ベルベットが追う「救世主」は藤島康介氏がデザインしており、宿命の対峙を引き立たせている。

## シリーズの伝統を大胆に変更

バトルに目を向けると、かつて「ジ・アビス」で革新をもたらした「フリーラン」自体にも、さらなる変化が起き、これに伴って術技などを発動する操作性も大きく見直された。「ゼスティリア」までは、バトル中にプレイヤーがカメラの操作を行うことはなく、左スティックと○または×ボタン（プレイステーション系ハードの場合）を組み合わせて術技を発動していたが「ベルセリア」ではその伝統をあえて踏襲していない。プレイヤーは左スティックを倒すだけでフリーランを行えるようになり、右スティックではカメラを自在に操作可能。術技は、△、□、○、×の各ボタンに好きなものをセットして発動するというスタイルに変わったのだ。メニュー画面にて、さまざまな術技を発動したい順番でセットしておけば、強力なコンボを簡単にくり出すこともできる。これは、テクニカルな操作が苦手な人への配慮でありつつ、発動させる順番によっては連環補正のボーナスがつくなど、やり込みの余地もしっかりあった。

ちなみに「ゼスティリア」では、狭い場所や敵と遭遇した場合など、プレイヤーが自分でカメラを操作したいと感じる状況もあった。「ベルセリア」でも探索からバトルへのスムーズな移行は重視しつつ、操作体系を一新したことで、快適に遊べるカメラも実装に至ったのだ。

本作ではさらに、キャラクターの気力・霊力である「ソウル」が戦いの要になる。パーティキャラクターは各々がソウルを持っており、その数が多いほど、術技を連環させる回数を増やすことが可能。敵を倒したり、状態異常を付与するなどして敵からソウルを奪い取ることもできるので、上手に立ち回るほど有利に戦える。ま



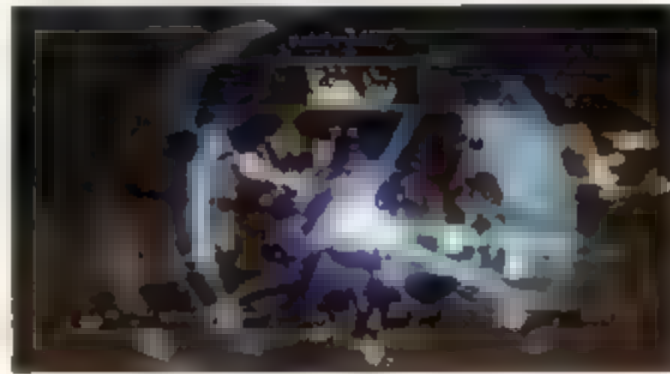
オリジナルタイトル初の単独女性主人公となったベルベットを中心に、「感情と理（ことわり）」のドラマを描いた作品。前作「ゼスティリア」に引き続き、藤島康介氏、いのまたむつみ氏、奥村大悟氏、岩本稔氏がキャラクターデザインを担当。発売前の情報や発売と同時に放送されたテレビアニメで「ゼスティリア」との関連性が示唆され、真相が注目された。

た、ベルベットは、左手が敵（業魔）を喰らう「業魔手」と化しており、普段は包帯で隠しているその力を解放すれば、「喰魔状態」となって激しい攻撃をくり出せる。これは「ブレイクソウル」と呼ばれる特別なアクションで、ソウルを消費して発動する。キャラクターごとに異なるブレイクソウルの使い分けも重要だった。

## 速い時代に思いを馳せて…

本作の舞台となる「ウェイストランド」は、その中央にある大陸が「ゼスティリア」で登場した「グリーンウッド」と呼ばれるようになる遙か昔の世界である。と言っても、両作品で広がる景色は大きく異なっており、街や自然などの地名にも共通するところはとくにない。その一方で、「ゼスティリア」で登場した特別なドラゴンとの関連を感じさせる天族のキャラクターや、意外な形でストーリーに絡んでくる「神依」など、両作品を知っていると味わいがさらに増す要素も散りばめられていた。遙か先の未来を想起させるような文化や自然が見られる場所もあるので、興味があれば、ストーリーを追うついでに寄り道してみるのも楽しいだろう。

また、本作が発売される前月からテレビ放送が始まったアニメ「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」では、オープニングにベルベットの姿が映り、こちらも話題を呼んだ。そして「ベルセリア」の発売と重なるタイミングで放送された第5話、第6話では本作の序盤のストーリーが描かれており、前作と同様、ゲームとアニメが連動する施策に力が入られていた。





「あたしはあきらめない。  
何度だって、あいつらに喰らいついでやる」

(ベルベット)

「鳥はただ、自分が飛びたいから空を飛ぶんだ！！」 (ベルベット)

「業魔だからじゃない。悲しまないのは、俺たちが剣士だからだ」 (ロクロウ)

「死神に保証して欲しいか？」 (アイゼン)

「どんな形であれ、諦めずに挑み続けることで道は拓けるものだ。面白い。「表」を出してやる」 (アイゼン)

「他人にとってはどーでもいい願いにも、決して譲れぬ“生きる証”があるんじゃ！」

(マギルツ)



「鳥は、飛ばなきゃならないんだ。だって、空を飛べる翼をもってるんだから。僕にだって弱いけど翼がある。だから、今飛ばなきゃダメなんだ！」 (フィフィセツ)



「私は、本当のことを知りたいんです。自分に恥じない生き方をするために」 (エレノア)

「私は、世界の痛みをとめなければならないのだ」 (アルトラウス)

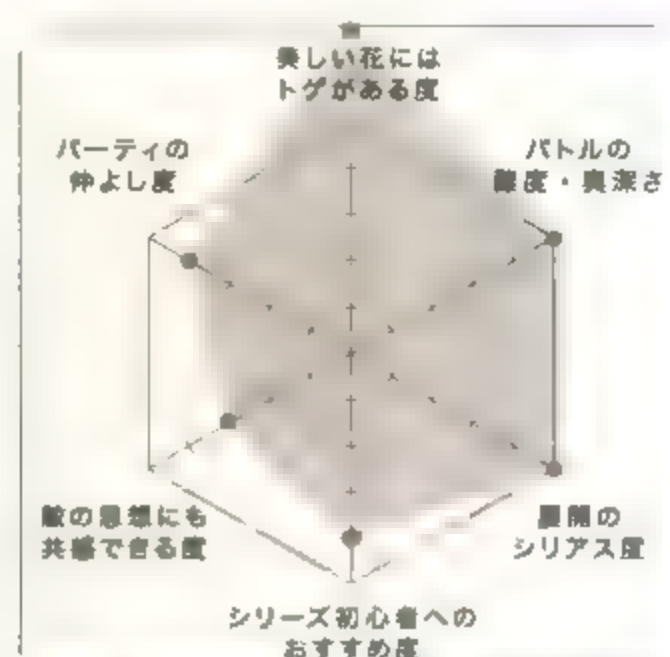
「けど、ベルベットは僕に名前をくれた！ 羅針盤をもたせてくれた！ 僕が生きてるんだって教えてくれた！ だから僕は！ 僕のためにベルベットを守るんだっ！」 (フィフィセツ)

「今ここに、その剣がある。私は誓おう！ 我が体と命を、全なる民のために捧げることを」 (アルトラウス)



# TALES of ARISE™

テイルズ オブ アライズ



## GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ アライズ	2021年9月9日	心の要請を告げるRPG

キャラクターデザイン：岩本 稔

テーマソング：【OP】「HIBANA」(感覚ピエロ)

【劇中歌/グランドテーマ】「Hello, Again ～昔からある場所～」(絢香)、  
「Blue Moon」(絢香)

## 約5年ぶりの登場となった オリジナルタイトル

オリジナルタイトルの完全新作が登場するのは、「ペルセリア」以来、じつに約5年ぶりとなった本作。これまで、毎年どころか年に複数のオリジナルタイトルが出ていた時期もあれば2年ほどのブランクを経て発売されたケースもあるが、本作ほどファンが首を長くすることになったのは初めてであった。もちろん、その間にも「ザ レイズ」や「クレストリア」など、スマホ向けのタイトルは積極的にサービスが展開されており、話題には事欠かなかったが、そんななかで「篇」を持して発売されたのが、シリーズの25周年を飾る本作である。

いざ冒険を始めると、相応の時間を要した理由なり、成果なりが感じられたプレイヤーも多いのではないだろうか。まずは、前作からさらに美しさと臨場感を増したグラフィックだ。本作の特徴として、いわゆるフォトリアル志向の表現ではなく、「アトモスシェーダー」と名付けられた独自の技術を使い、きめ細かな水彩画の世界に入り込んだかのようなアートスタイルを実現している。これまでのシリーズを振り返ってみると、イラストやアニメ寄りのキャラクターデザインが受け入れられてきた経緯があり、日本はもとより、こういった作風に惹かれた海外のユーザーをも取り込んできた。その一方で、この5年の間にプレイステーション5やXbox Series X/Sといった新世代のゲーム機が登場し目の肥えたユーザーがより豪華なグラフィックを求める流れも続いていた。「いまの時代」にふさわしく、なおかつ「テイルズ オブ」シリーズらしい表現を追求した結果が、今回のアトモスシェーダーなのだ。キャラクターのみならず、背景のグラフィックについても、遠くに見えるものは敢えてボカしたり、ディテールや色彩を落とすなどして絵画的な解釈を行っている。逆に、カメラに近いもの(キャラクターなど)には繊細で質感を感じさせる表現が織り込まれ、

シーンをドラマチックに演出する。キャラクターがじつに豊かな感情起伏を見せる本作のストーリーに、おのずとじっくり没れるはずだ。

## 他人事ではない 世界のありよう

「いまの時代」に向けて、という観点では、ストーリーにおいてもそういった側面が感じられるかもしれない。本作の世界は、支配者層である「レナ人」と、搾取される側である「ダナ人」という2つの立場で大きく分断されている。序盤の舞台となる地域では、主人公のアルフェンを含むダナ人が奴隷のごとく重労働を強いられており、思絶えた同胞があちこちに横たわっている光景も珍しくなかった。そんなアルフェンの日々は、レナ人の女性シオンと出会ったことで転機を迎える。そして、なぜか同胞のレナ人から追われていたシオンと共闘し、この地域を支配していたレナ人の勢力を撃破することに成功するのだが……。ほかの地域でも同じような悲劇が起こっているかもしれない現状を変えるべく旅立ったアルフェンは、やがて、地域ごとに異なるレナ人とダナ人のさまざまな関係性、価値観、境遇を知ることになり、当初抱いていた思いにも変化が生じていく。そのストーリー展開は、いまの時代を生きる我々の世界と照らし合わせてみると、きつと重なる部分も見出せることだろう。これまでのシリーズにもそういった要素はあったが、本作もまた、この時代だからこそ響くものがあるかもしれないアルフェンたちの冒険が、最後まで見逃せないのだ。



そんな本作への評価は高く、各国のゲームがノミネートされたThe Game Awards 2021では、Best Role Playingを受賞。本作がチャレンジしたグラフィック表現やストーリー展開が、日本のみならず海外でも広く受け入れられたことは、これからのシリーズの可能性を照らすひとつの光になるのかもしれない。

## 華麗に避けて、ド派手に叩く

バトルシステムに目を向けると、こちらは見た目こそ派手さを増したが、シリーズの正統進化と言っていい仕上がりになった。本作で特徴的なのは、バトル中の行動によってどんどん溜まっていくブーストゲージの存在。キャラクターごとに用意されているこのゲージを満たすと任意のタイミングで「ブーストアタック」と呼ばれる固有の攻撃を発動できる。その性能は、範囲内の敵をのけ反らせたり、宙を舞う敵を撃ち落としたり、敵の防具や突進を無効化したり、術の詠唱を強制的に中断させたりと、ふさわしい局面で使えば効果抜群なものばかり。バトルに参加しているメンバーはもちろん、控えの仲間のゲージもどんどん溜まり、ブーストアタックを発動する瞬間だけバトルに呼び出すこともできてしまう。さらに、敵の攻撃をかわしたり、背後を取るといった「回避」アクションも本作では重要かつ簡単操作で行うことができ、慣れれば敵の動きを見切って一方的に叩くことも可能だろう。難易度調整やオート機能といった配慮も充実しているので、誰もがきつと、この冒険を最後まで見届けることができるはずだ。





# 「人の言葉には耳を傾けろ。だが流されるな」 (ソルファ)

「出会わなければよかった。……こんな思いをするくらいなら……！」 (シオン)

「俺の意志は俺のもの。それで守りたい者を守る。俺はそう信じる」 (ロウ)



「あんたの意志なんかどうでもいい。ダナカレナかもどうでもいい。ただ罪を罪として償わせる……それだけだよ」 (ノンウェル)

「親父とお袋の子として、恥ずかしくない男になる。なつてみせる」 (ロウ)

## 「もうひとり道連れはいらないかと思ってな」 (キサウ)

「笑うなら一緒に笑おう。泣くなら一緒に泣こう。皆でだ、独りでなく」 (アルフェン)

「訓練中は私のことを教官と呼べ！！」 (キサウ)

## 「客に招き返されれば応じるのが礼儀というもののか」 (テュオハノム)

「その続き、<荊>のいないところで聞かせてもらうわ」 (ノオン)

「失う前にそれを言っただけでよかったこと、それこそが俺の最大の“過ち”だ！」 (ソルファ)

## 「でもそうじゃないよ。私とシオン、違わないよ」 (ノンウェル)



「男児には、乗り越えなければならぬ壁がある。その壁を越えたとき、男は漢になる。そして、私はその手助けができる」 (テュオハノム)

「死ぬためにしか生きられないなんて……  
そんな奴隷みたいな生き方、あつてたまるか！」

(アルフェン)



約1600人のプレイヤーから届いた数アツな回答！

# 「テイルズ オブ」シリーズ 25周年記念アンケート回答

シリーズファンの思いを掘り下げる、Webで行った25周年記念アンケートの結果を発表。  
なかには、「テイルズ オブ フェスティバル」の人気投票とはひと味違う結果も……！?

\*有効回答投票数 1633票（男性506票、女性1127票）。集計期間 2021年12月10日～19日。ファミ通.com (https://www.famitsu.com/)にて発表。



## 01 最初に遊んだ作品は？

25年の歴史で数多くのタイトルが発売されており、最初に遊んだ作品はまんべんなく分けられると予想された。だが、結果はシリーズ初期のタイトルが多くランクイン。全体的な傾向として、友人や兄弟がプレイしていたから自分も始めたという動機が多く見られた。昔からのコアなファンはもちろん、古きよき名作からシリーズに触れた人も多いようだ。



### 253票 1位 テイルズ オブ シンフォニア

●父がプレイしていたのを隣で見ている（さしみん） ●当時のゲーム雑誌でたまたま記事を目にした（なつな） ●姉妹第4人で遊べるゲームということで、両親からのクリスマスプレゼントに貰いました（セイロン） ●CMが印象的で、兄が買ってきたのを一緒に遊んでいました（さく） ●稲島先生の絵が好きだったから（ミトスの友だち） ●主題歌の「Starry Heavens」を歌番組で聴いて、歌を聴くうちにGC版のOPを見て気になったのがきっかけです（ミル）



### 247票 2位 テイルズ オブ ファンタジア

●テレビCMを見て一目ぼれでした!!!（ソウソウ） ●友人が競技場で勝てないからと、コントローラーを渡してきたのがきっかけ（オリカ） ●発売当時の雑誌のしゃべる！歌う！といった売り文句に興味を引かれて（Lycoris）



### 230票 3位 テイルズ オブ デスティニー

●CMでリンゴを持ったルーティに一目ぼれしました（you915） ●OPの「夢であるように」に惹かれた（おり） ●パッケージのいのまたさんのスタンの目力に惹かれて買いました（りんご） ●リオンに運命を感じた（そうしょくぼんだ）

### 4位（175票） テイルズ オブ ジアビス

### 5位（164票） テイルズ オブ エターニア

### 6位（79票） テイルズ オブ デスティニー2

### 7位（64票） テイルズ オブ ヴェスペリア

### 8位（60票） テイルズ オブ グレイセス ※「グレイセス エフ」も含む

### 9位（38票） テイルズ オブ エクシリア

### 10位（32票） テイルズ オブ リバース

4位以下のコメント ●【TOA】アニメから夢中になりゲームを買いました（ひより） ●【TOA】キャラと主題歌、OPアニメが魅力的（きんぎん） ●【TOE】店頭でパッケージを見て、いのまた先生のイラストにとっても目を引かれて競い合っていて買ってもらいました（まるる） ●【TOD2】ゲーマーの母親がゲームでOPを見て気に入って買ってきたのがきっかけでした（あかりんご） ●【TOV】ポスター絵のユーリが気に入ったので（栗） ●【TOG】PS3に移行され、キャラやコンテンツが追加されて遊びやすくなったため購入（モニカ） ●【TOG】Wii本体とのセットを誕生日プレゼントでもらった（梨江） ●【TOX】ダブル主人公に惹かれたため（アクア） ●【TOX】両親が主題歌に興味を持って買ってきた（かんらんちゃ） ●【TOR】横山修之さんが好きで、学校の先輩に「主人公の役をやっているよ」とオススメされたのがきっかけです（お花）



## 02 いちばん長く遊んだ作品は？

首位の「ヴェスペリア」は実績やトロフィーに初めて対応した作品で、やり込みに熱が入ったという声が多かった。僅差で2位につけた「シンフォニア」は、選択肢による分岐など、2周目遊びたくなる仕掛けを推す声が寄せられた。3位以降も、膨大なお楽しみ要素があった「ジアビス」や、育成の自由度が高い「デスティニー2」などがランクイン。



### 235票 1位 テイルズ オブ ヴェスペリア

●衣装称号をすべて手に入れたり、グレード稼いで2周目に行こうと準備するうちにプレイ時間がどんどん伸びていきました（ぼんた） ●好きなキャラの術技使用回数を手動でカンストさせた（Alex） ●ストーリーがおもしろく、Xbox360で3周、PS3とSwitchで1周ずつプレイしたので（オルカ） ●サブイベント、各称号、トロフィーをコンプリートしたい!と思い、実際にやり込めた作品は「ヴェスペリア」が唯一です（くま） ●トロコン目指して頑張った（りさぼん）



### 232票 2位 テイルズ オブ シンフォニア

●好感度システムがあったため、何周もしてさまざまなキャラのサブイベントを楽しみました（雪） ●ルート分岐がたくさんあり、周回する意味を初めて見出した（おぼろ王） ●キャラクターが好きだったから（たろっと）



### 213票 3位 テイルズ オブ ジアビス

●やり込み要素がたくさんあったことと、物語がすごく好きだから（白いチーグル） ●1周目では解けない謎があって、挑戦しながら2周、3周と何回も遊びました（エナガ） ●ラストに尾を引かれて、気が付いたら2周目を始めていた（のり）

### 4位（117票） テイルズ オブ グレイセス ※「グレイセス エフ」も含む

### 5位（111票） テイルズ オブ デスティニー2

### 6位（72票） テイルズ オブ エターニア

### 7位（60票） テイルズ オブ デスティリア

### 8位（59票） テイルズ オブ エクシリア2

### 9位（57票） テイルズ オブ アライズ

### 10位（50票） テイルズ オブ デスティニー

4位以下のコメント ●【TOG】バトルシステムがとにかく好きで、W版とPS3版で2周ずつ、防御力が最強のマリックを育成しました（いさもじゃ） ●【TOG】戦闘難易度、シナリオの長さなどがちょうどよく何度も周回した（リマスターもっ） ●【TOD2】育成にはまり、スロットを極めるのに非常に時間が掛かった（タツィオ） ●【TOD2】ジューダスの仮面が割れるまで4周して遊びつづけた（ゆどうふ） ●【TOE】ミニゲームや隠し要素が多くずっと遊んでいた。ポケットステーションもやり込んだ（陸） ●【TOE】借金を返したい!と難しめのボーカーをひたすらやり込み続けた（フユヤRS） ●【TOARISE】戦闘が舌じゃない。イベントでの繊細なキャラの表情や動作を見ていて飽きないし、新たな発見がある（なおり） ●【TOD】ひとり旅やサバイバルモード、隠しプラストキャリバーなど、やり込み要素や周回の意味が大きくハマりました（けい）







# 05. いちばん好きなキャラクターは？

あのユーリ、リオンを押さえて見事1位に輝いたのは、「ゼスティニア」でスレイを支えた口ゼ。驚きの結果かもしれないが、その男前な性格や、風の骨の頭領としての生きざまなどを理由に挙げる人も多かった。なお、彼女に投票したユーザーの男女比は4:6ほどで、女性からの支持がやや多かった。2位以下の顔触れは、テイルズ オブ フェスティバルの人気投票でも常連だ。

## 2位 103票 ユーリ・ローウェル(TOV)



「世のためたろうかなんたろうか、それで誰かを立かせてりや世話ねえぜ」

●信念を貫き通すその人柄が、いい（かもかも） ●なんだかんだ言いつつ大切なもののため、身体を張れるところ。理想の兄貴分（ン） ●「見く、だろ」の、内は情に熱くでの通った主人公（、うろ） ●「とフレンのコンビが好きです クロネ」

## 1位 138票 ロゼ(TOZ)

●語段は頼り甲斐のある女の子だけど、口ゼはオバケが苦手な所。あと口ゼは、 ●明るくてめっちゃ人懐っこいですね（アテナ） ●風の骨の頭領！ カッコいい！（コナ） ●暗殺者なのにノメノメしていない。直観で生きる雰囲気が、 ●ヨゼフ ●ゲーム版とはまた違う、テレビアニメ（「ザクロス」）で魅力が深掘りされた彼女のことが好きになった（スイちゃん） ●女の子なのに二刀流で暗殺者ギルドの頭領！ カッコいいです！（リュエメ） ●語段と神依の見た目のギャップ萌え（メオン） ●人懐っこいのに、やるときはやる（アルセイト） ●暗殺ギルドの頭領なのにオバケが怖いのがかわいい（アデラナ）



## 3位 53票 ルドガー・ウィルクスニク(TOX2)



●ハイスベック良妻賢母なところと、兄さんのために世界も仲間も捨てられるところ。由夜真、 ●やっぱりエルをやる場面はカッコ良かったです！（ゆきんこ） ●優しさと強さを兼ね備えていて、料理上手でカッコイイから、月見草 ●スタイリッシュな戦闘スタイルと、圧倒的な強さ（ウィズ）



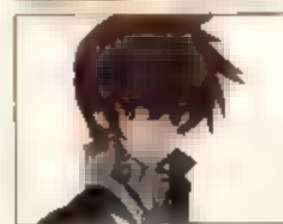
「約束したから……な」

## 4位 54票 リオン・マグナス(TOD)



●最後まで自分を奮い立て格好いので、 ●「ナイルズ オブ」で初めて目ぼれたチャレン ●生き様を買った彼を見習いた、と 成人してからも思 います。 ナンを演じる緑 さんの姿勢も好きです フラ

## 5位 52票 アスベル・ラント(TOG)



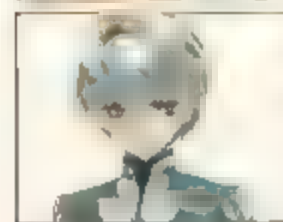
●守れない男が足掻いて足掻いて、最後「最後、世界とノノイとラスボスまで守ったカン」よき、それ ●戦闘スタイルが好き（masu） ●テーマ、名って成長する姿が格好、（abc） ●正統派で戦、方もイカしてる！ ツイクン

## 8位 44票 デュオハリム・イルルケリス(TOARISE)



●独特な雰囲気があり目が離せない（もも） ●顔面国宝かな（かにかま） ●自分の常識が通じなかったときの反応が、あもしろかった ガッソ ●ヘタレとカノスマのギャップ（くろ） ●その衣装でも映える、やめですね

## 5位 52票 ミクリオ(TOZ)



●黙ってつ、て来てくれる健気なところ。 じれたがかわい、（ふぶ） ●スレイとの信頼関係が素晴らしいです、ペイン ●ビジュアルも性格も声も全部好きです（、ン） ●クール、見えて、いじられキャラ、うギャグ、ひかり

## 9位 39票 セロス・ワイルダー(TOS)



●背負われた過去、死、ゆく未来と、生きる未来、すべてが重く心に突き刺さっています 樹、 ●真切ワイルドがあるのがとても、さんま、 ●ちゃらんぽらんだずこ、本芯がある（はやて、 ●妹想、なところ、小口）

## 7位 49票 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)



●己のマイナス点を受け入れることはとても難しいことだが、それに挑み成長していく点（のり） ●素直で応援したくなるキャラクターだから（とらじ、 ●彼の成長する姿に胸打たれましたね、昔も今も、これからも、焰

## 10位 36票 アルフェン(TOARISE)



●何故もノオンが手を離そうとしても、手を差し伸べ続けたアルフェンが大好き（マンピー） ●真、直ぐな性格に好感を持った（悠季） ●みんなを引っ張って、く、ダ、性、アルフェンならば信じてついていける、さ、たまのほし



# 05. いちばん好きなキャラクターは？

あのユーリ、リオンを押さえて見事1位に輝いたのは、「ゼスティリア」でスレイを支えたロゼ。驚きの結果かもしれないが、その男前な性格や、風の骨の頭領としての生きざまなどを理由に挙げる人も多かった。なお、彼女に投票したユーザーの男女比は4:6ほどで、女性からの支持がやや多かった。2位以下の顔触れは、テイルズ オブ フェスティバルの人気投票でも常連だ。

2位 103票 ユーリ・ローウェル(TOV)



「世のためたろうかなんたろうか、それで誰かを立かせてりや世話ねえぜ」

●信を置き通すその人柄がカッコいい、かっこいい、●なんだかんだ言いつつ大切なもののため、身体を張れるところ。理想「兄貴分(ノノ)」「見くんだ」の、内は情熱、熱くでの通った主人公(ノノ)●ユーリとフレンのコンビが好きです！(クロネコ)

1位 138票 ロゼ(TOZ)



「もう遅いぞ、けたと後悔して」

●暗殺は頼り甲斐のある女の子だけどじつはオバケが苦手な所。あと口グセ「レオ」●明るくてめっちゃ人懐っこいですね(アイナ)●風の骨の頭領！カッコいい！(コナノ)●暗殺者なのにノメノメしていない。直観で生きる雰囲気がある(ヨゼフ)●ゲーム版とはまた違う「フェンシア」メ(ザクロス)で魅力が深掘りされた彼女のことが好きになった(スイちゃん)●女の子なのに「月夜」暗殺者ギルドの頭領！カッコいいです！(ユイメ)●暗殺と神依の見た目ギャップ萌え(メオン)●人懐っこい、のこやるときはやる(アルゼイト)●暗殺ギルドの頭領なのにオバケが怖いのがかわいい(アデナ)



3位 54票 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)



●ハイスピード良妻賢母なところと、兄さんのために世界も仲間も捨てられるところ、由夜真、●やっぱりエルを守る場面はカッコよかったです！(ゆきんこ)●優しさや強さを兼ね備えていて、料理上手でカッコイイから、良旦那●スタイリッシュな戦闘スタイルと、圧倒的な強さ(ウィズ)



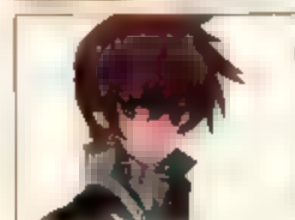
「約束したから……な」

4位 53票 リオン・マグナス(TOD)



●最後まで自分を貫いて格好、イケメン●「テイルズ オブ」で初めて「白ぼれ」したチャレンジャー●生き様を真似た彼を見習いた、と、成人してからも思えます。リオンを演じる緑川さんの姿勢も好きです(ノノ)

5位 52票 アスベル・ラント(TOG)



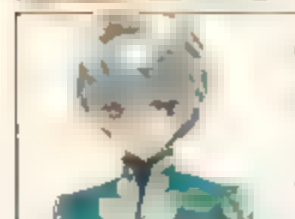
●守れない男が足掻いて足掻いて、最後「最後、世界をノノイとツスボスまでやったカン」よさ、それ●戦闘スタイルが好き(mst)●アーマー、なって成長する姿が格好(abcd)●正統派の戦、方もイカしてる！(ツイくん)

8位 44票 テュオハリム・イルルケリス(TOARISE)



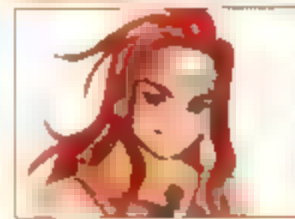
●独特な雰囲気があり目が離せない、もも●顔面国宝かな、かにかま、●自分の常識が通じなくなったときの反応が、おもしろかった(ガッパ)●ヘタレとカッコイイギャップ、くろ●どの衣装でも映える、やめずね

5位 52票 ミクリオ(TOZ)



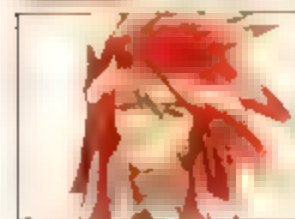
●黙ってついて来てくれる健気なところ。しなれたのがいい(ぶぶ)●スレイとの信頼関係が素晴らしいです(ペイン)●ビジュアルも性格も声も全部好きです(ノノ)●クール、見えて、いじられキャラと、うギャップ(ひかり)

9位 39票 セロス・ワイルダー(TOS)



●背負われた過去、死、ゆく未来と、生きる未来、すべてが重く、突き刺さっています(樹)●真切ルートがあるのがとてもいい、さんま●ちゃらんぽらんだず、こ一本芯がある(はやて)●妹想いなところ、(小口)

7位 49票 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)



●己のマイナス点を受け入れることはとても難しいことだが、それ、挑み成長していく点、(のり)●素直で応援したくなるキャラクターだから(とっじ)●彼の成長する姿に胸打たれましたね、昔も今も、これからも(悠)

10位 36票 アルフェン(TOARISE)



●何度もノオンが手を離そうとしても、手を差し伸べ続けたアルフェンが大好き(マンピー)●真、直ぐな性格に好感を持った(悠季)●みんなを引っ張って、くノダ、性。アルフェンならば信じてついていける、さ、たまのほし





## Q6. マイナーかもしれないが個人的に印象的なキャラクターは？

基本的にはパーティキャラクターやその宿敵たち以外のサブキャラクター、もしくは街の住人などの名前が挙げられたこの設問。あまりにも膨大かつバラけているため、ここではランキング形式ではなく、寄せられたメッセージをご紹介していこう。載せきれなかったキャラクターを推す声も多数あり、これもシリーズの魅力が。



歌って踊る「**フェロモン・ボンバー**」(フェロボン)も人気!

◀「あの歌が頭から離れない」という声も多くあったフェロボン。その正体とのギャップもまた妙な魅力があった。

●【TOP】クラスさんの恋人、ミラルド。彼女がいなければクラスさんは精霊の研究に没頭することよできなかったはず(さりあ) ●【TOD】スタンの友人、パッカス。私に「デスティニー」を教えてくれた友との間で大人気なヤツです(藤音) ●【TOE】ロエンとアイラ。ゲームというより、小説を読んで好きになった(アサミ) ●【TOD2】アイグレンに憧れている盲目の女の子。主人公たちの最後の決断によって間接的に被害を受けたことである(とん) ●【TOR】ルダの母親。生きていたとは思わなかったのでもう一度会いたい(ことば) ●【TOS】ノーノとレイファ。ロイド、コレットとセイブ姉弟以外で初めて会う「人間に友だち(ハーフエルフ)」という人。「ラタスクの騎士」でも活躍があってよかった(つづあさ) ●【TOS-R】ボル。イセリアに登場する一年です。村の英雄、あこがれる少年という設定がリアルであもしろく「印象に残りました」(フェントマン) ●【TOE】酒場でピアノを演奏しているノーナ。作曲家の椎名豪

さんがモデルとわかり、その遊び心と似た雰囲気を感じました(はなだま) ●【TOA】アルビオ。ルダの機嫌士。兄。プレイヤーの操作によっては死亡してしまうため(オルカ) ●【TOV】ユーリに「綺麗な顔ね」と言っていた酒場の人。「この世界でもイケメンなんだ」と実感した(yuk) ●【TOH】クンチャイトと仲よくなる女の子アンです。彼女が彼を「クンチャイト」と呼び、なつく姿がとても好きでした(真田) ●【TOX】レイアちゃんのお嬢様です。レイアちゃんが好きなので、レイアちゃんを愛憎たっぴり、育てたご先祖様も好きです(梅坂かなた) ●【TOX2】エレノアとセイブ。エレノアと意外な関係性があるかもしれない(時季の因子iv) ●【TOZ】元導師バレット。エドナに言われたセリフと、導師らしからぬ言動が印象的だった(とんきち) ●【TOB】ソルフモドキ。あまりにもあまりにもかわいすぎる(ひよ) ●【TOARISE】レスコディアに、あるパン屋の女の子。健康な姿を見てからお父さんが帰ってきてまた涙してしまった(チョコバナナ)



## Q7. いちばん笑った、感動した、衝撃を受けたシーンは？

3つのカテゴリーで記憶に残るシーンを募集したこちらの設問。コメントではアニメやCGムービーで演出されたシーンを挙げる声も多く、「アイルズ・オブ」シリーズとアニメーションとの結びつきの強さをあらためて感じさせる結果も。



▶ファンが初めて両目のシーンが多岐にわたる「TOARISE」は最新作で、ありその比喩がやや厚かった。なやでと、なやでは、ビジュアルだけでなく伏線も含めて関連シーンがチョイスされていた。

▶シリーズの伝統でもある「温泉」イベントも人気。「スケベ大魔王」の伝統称号を含め、いろいろな意味で記憶に残った人が多いようだ。温泉に向かった本人(一部不可抗力も)が、手偏目にも合うものもある。



いちばん笑ったシーン ●【TOA】ナタリアが舞う「鍋いじり」を唱えるスキット(イリ) ●【TOH】「ハクたち、故郷へ」たちちがしゃべりだしたノーノ(みやうな) ●【TOS】「フィ」先生が通話を前に人格が変わるノーノ(ゆい) ●【TOS-R】デクスの香水ネタ。どれだけ強さなんでもメロメロ(吉野) ●【TOARISE】滝登り落ちるノーノ。思わぬにが起きたかわからなくて驚いて、そのあとめっちゃ笑いました!(あまなつ)

いちばん感動したシーン ●【TOE】ラストバトルでの秘要機、リッドの極光術に感動しました(かさ) ●【TOR】クンチャイトの舞台で「高説」。アガートの姿でも、彼女がクンチャイトと確信したヴェイヴ、ようやく「と感無量でした(チョコ) ●【TOE】ノーノのキャラクタークエストでエパーライトを見つけ、ザマランの目を治したシーン(アヤノ) ●【TOV】エステルと帰還。ストーリー的にもゲーム的(ヒーラーの加入)にもうれしかった(なお)

いちばん衝撃を受けたシーン ●【TOP】エンディング。単なる動画感想ではないのかもしれない知らされた(しばいぬ) ●【TOD】リオンの最後(海鈴) ●【TOD2】ハロルドに名字が「ベルセリウス」と言われた瞬間(にゃんこそば) ●【TOA】ルークが髪を切るシーン(梅ちゃん) ●【TOS】コレットが人間の感覚を失っていると知った場面(えりん) ●【TOX2】ルドガーとヴィクトルやエルとの関係が発覚したとき(ぼん)



## Q8. マイナーかもしれないが個人的に印象深いシーンは？

知ったら再度プレイして見返したくなる、マイナーなシーンが多数寄せられた本設問。サブイベントやスキットのよう、寄り道などで見られるものが目立つ結果に。なお、コメントではオリジナルタイトルものを掲載したが、クロスオーバータイトルやスマホタイトルからのコメントも多数届いている。



▶食べ物関連のスキットはシリーズよりギャグあふれる展開も多く、コメントを寄せる人が多かった。

●【TOP】許可証がない状態で「ルダの森」へ行くことになる。クレスの「どうしてだめ？」が好き。「フルボイスエディション」ではボイス付き(月線) ●【TOE】「ド」の歌が音痴だとわかるスキット。ちゃんと音痴でとてもかわいかった(とん) ●【TOE】試練でエングベアになるシーン。チュートリアルで倒した熊の話になっており、こんな事になっていたなんて……とショックを受けました(睦月) ●【TOD】飛べ竜のトイレで「ルダ」を格うとスタンの「大丈夫なアガ？」って言うところ(レム) ●【TOD2】ねこにんの村でへんな木みたいなものに登ったときに「ハグるにゃ！」と言われるシーン(りいる) ●【TOR】ボブラおばさんのヴェイヴの呼び方を初めて聞いたときの仲間の反応(しきてい) ●【TOS-R】コレットが民家に穴を開けたことをリヒターが一掃に謝るシーン(離世楽) ●【TOS-R】プレセアがアイアンメイデンにマルタを隠し、機動を突破するくだり(りら) ●【TOE】モザースが

「お着って何や？」と意図せずダマシつまいことを言ってしまうシーン(ゆりり) ●【TOA】フィアがメイド服をかわいい……と見てたら、実際に着せてもらえるシーンが好きです(りゆか) ●【TOA】パチカルからナタリアが逃げる時、国民が割って入って「わたしら、俺らの嫁様はナタリア様しかない！」って告げるシーン(千通) ●【TOA】イオンがアニスのヤンキー語を覚えているところ。「ヤロ、アメー、ノ、ロ、ス、リ、ツ」 ●【TOE】エルマのなまりがおかしくなるスキット(匿名希望) ●【TOH】「モロキウでアボカドなピーマン野郎」(みさき) ●【TOV】うしにんがエステルを「カマトト姉ちゃん」と呼んだシーン(汐那) ●【TOX2】クランピア社前で、コリウスファンとリドウファンがパチパチしているところ(みう) ●【TOB】アイゼンの神殿解説に、エレノアが最新情報をどんどん重ねるスキット(カール) ●【TOB】ねこにんの里でベルベットの猫アレルギーが発覚するシーン(ま





## 09. いちばん苦戦した、憎らしかった、戦うのが心苦しかった敵は？

けっしてわかり合えない相手、どうしても戦わざるを得ない相手など、物語に欠かせない強敵との激突シーン。そんな印象深い相手について、3つのカテゴリーで募集した。注目は、いちばん苦戦した敵で2位に入ったガットウーゾ。重要度はそこまで高くない相手だが、状態異常で苦しめられたインパクトが強いようだ。

→圧倒的な投票数で、2つのカテゴリーの首位を奪った「デスティニー2」のバルバトス。アイテムを使わせない戦闘スタイルや、若本横夫さんの熱演もすさまじかった。



### いちばん苦戦した敵



#### 1位 バルバトス (TOD2)

350票

- 強いし何しても怒られるw (ハッサー) ●初戦からして鬼畜。負けイベントですか？と勘違いしたほどに強い (通りすがりのテイルズ好き)
- アイテム使えないとか反則ですよ!! (なもにゃ)

### いちばん憎らしかった敵



#### 1位 バルバトス (TOD2)

96票

- とにかく強くて、何回も挑んで何回もやられて何回も「キーン！」となり、なんだか若本さんまで憎らしくなるほどに (熊野聖) ●アイテム使うと攻撃されるのがとてもイライラした (月見草)

### いちばん戦うのが心苦しかった敵



#### 1位 ユリウス (TOX2)

252票

- 兄弟対決はつらい。ルドガーのことを守ってきたお兄さんと戦うのはつらかった (らいが) ●ルドガーにとっては最高の兄。倒したあとのアニメムービーで泣きました (レグルス)



#### 2位 ガットウーゾ (TOV)

65票

- ギミックがわからず、上手いかず、戦闘の苦手な私はなぜ序盤でこんなに難しいのかと頭を抱えたボスでした (くま) ●キツすぎて難易度を下げた要因 (とりさん) ●強過ぎた…… (セン)



#### 2位 ミクトラン (TOD)

69票

- リオンを弄んだこと、絶対許しません (琉璃)
- ヒューゴとリオン、ルーティの家族をバラバラにして傷つけたのが許せない (ちゃむ) ●非常に邪悪。同じ人間とは思えない (アガートラム)



#### 2位 リオン (TOD)

174票

- PS版の「コロシテクレ」という台詞と禍々しいグラフィックが苦しさを増幅してくる (ナンバー) ●仲間だったのに途中で戦わなければいけなかったのが当時、幼心としてきつかった (なまめ)



#### 3位 ネビリム (TOA)

55票

- 本当に強かった。もう戦いたくない (笑) (睦月) ●倒すのに2時間かかりました (はるり)
- アンノウンで一戦戦った…… (doctor) ●まだ倒せてないです…… (りゅうか)



#### 3位 サレ (TOR)

61票

- グミを使うと「グミなら僕も持ってるよ」と回復してくる。台詞の言い方もめちゃくちゃ磨いたしので、相乗効果でイラッとしました (睦月)
- 彼は揺るぎない愚だったと思います (マッピー)



#### 3位 アッシュ (TOA)

80票

- お互いの存在を懸けてなのはわかるけれど辛かった (ゆうゆう) ●好きだったので嫌でしたし、師匠を止める目的は一緒なのに戦うのは辛かった (暁-AK-) ●なんでこんなことするん (かい)

4位以下のコメント 苦戦した敵/●【6位】「ゼスティリア」のヘルダルフ。固いし、こっちは人数減っていくのに詠唱止めるのが大変だった (らー油) 憎らしかった敵/●【4位】「アライズ」のアウメドラ。人の命をなんだと思ってるんだと (ろろ) ●【10位】「シンフォニア」のマグニス。「妹はお前だ」と何度も思

った (アヤノ) 心苦しかった敵/●【4位】「シンフォニア」のクラトスルート限定のゼロス。何回もプレイするほど倒したくはなかった (K G) ●「ゼスティリア」のアイゼン。エドナのために戻す方法を模索していたのに、結局は倒すことなく、どうして……と思いながら戦いました (シオンを見守り隊そのいち)



## 10. いちばん好きな術技とその使用キャラクターは？

これぞ「テイルズ オブ」！と言える、シリーズを代表する術技が並んだランキング。なお、術技は複数のキャラクターが使用するため、術技の得票数で集計している。おもな使用キャラクターも併記した。



### 1位 インディグネーション

113票

- ジェイドのカットインが非常に悪い顔で、おもしろくもカッコよくて最高です (みと夜)
- ガナベルトのインディグネーションは鳥肌もの (シンくん) ●メルディの詠唱がとくにかわいくて好き (ゆどうふ) ●秘奥義級ののに、ジーニアスなら奥義！ (あひゃ)

- おもな使用キャラクター
- ・フィリア (TOD)
- ・メルディ (TOE)
- ・ジーニアス (TOS)
- ・ジェイド (TOA)
- ・ライフィセット (TOB)
- ・ガナベルト (TOARISE)



### 2位 タイダルウェイブ

39票

- ブレード絡ぎで本当にお世話になった。「以下省略！」してリタがタイダルウェイブを何度も放つ光景は凄かった (LEO)

#### ●おもな使用キャラクター

- ・アーチェ (TOP)
- ・ルーティ (TOD)
- ・シャーリィ (TOL)
- ・リタ (TOV)
- ・ローエン (TOX)



### 3位 爪竜連牙斬

37票

- ユーリが使う爪竜連牙斬はくるくる回るのが彼らしく、使いやすくて好きです (コエ)

#### ●おもな使用キャラクター

- ・スタン (TOD)
- ・リオン (TOD)
- ・ユーリ (TOV)
- ・アルヴィン (TOX)
- ・アルフェン (TOARISE)

- 4位 (32票) | ジャッジメント/クラトス (TOS) など
- 5位 (25票) | 魔神剣/アスベル (TOG) など
- 6位 (24票) | ナース/ミント (TOP) など
- 7位 (23票) | 虎牙破斬/ロイド (TOS) など
- 8位 (20票) | 鳳凰天駆/リッド (TOE) など
- 9位 (17票) | リザレクション/ティア (TOA) など
- 10位 (16票) | 裂爪雷斬/アルフェン+ロウ (TOARISE) など

4位以下のコメント ●【4位】クラトスの詠唱が格好いい (さとしげ) ●【5位】キャラは問わずの「魔神剣」。ヒットアンドアウェイが好きなので (日下と) ●【6位】リフィルの「ナース」は本当にナースが走り回るのがかわいかった (シバ) ●【7位】どの作品でも使いやすい虎牙破斬 (テイルズ大好き) ●【8位】リッドの鳳凰天駆からの緋鳳絶炎衝！ (足軽) ●【9位】ティアのリザレクションは歌声が響くので、演出が非常に綺麗で好きです (ナツメ) ●【10位】アルフェンとロウのブーストストライクは掛け声のテンポがいい (しば)



## 11 いちばん好きな特別衣装とその装備キャラクターは？

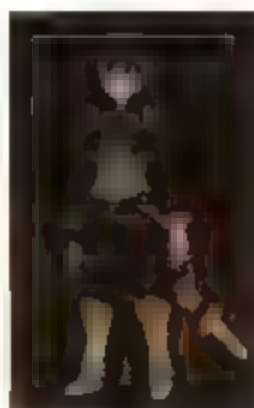
シリアスなものからコミカルなものまで、バリエーション豊かな衣装。いまや遊びのひとつとして欠かせない要素だが、本格的に衣装替えの称号が登場したのは「シンフォニア」以降のため、ランクインしたのも同作以降のタイトルが多い結果に。またカカロンの「クロコ軍団」など、他作品とのコラボ衣装も名前が挙がっている。



★学生服、水着、メイド服などのDLC衣装は、さまざまなキャラクターを個別に挙げる声が多かった。そのため「キャラクター」としてトータルでの集計を紹介。

### 1位 心の中の聖騎士様 ユーリ(TOV)

●ボニテは強い(なお) ●騎士服&ボニーテールがすごくカッコいい! 衣装の名前も好きです!(Lmay) ●弱に髪飾りをつけてプレイしていた(まい) ●この衣装は好きで、2周目以降はずっとこれでした(月魂)



- 4位 (16票) | 黒衣の断罪者/ユーリ(TOV)
- 5位 (14票) | ベルセルク/ルーク(TOA)
- 6位 (10票) | ねこねこウェ이터/リタ(TOV)
- 7位 (7票) | フェドロック隊騎士・志/ユーリ(TOV)
- 一位 (90票) | 学生服(シリーズ全般)
- 一位 (68票) | 水着(シリーズ全般)
- 一位 (14票) | メイド服(シリーズ全般)

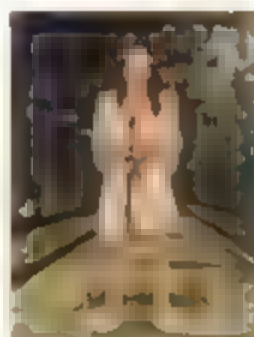
### 2位 ファブレ子爵 ルーク(TOA)

●髪型もセットされているのが昔が細かくて好きです(アキウ) ●装飾の多い服で見慣れていたルークには珍しくカッコリしている服なので、そのギャップに萌え(やーまんビーム) ●馬子にも衣装感(餅之助)



### 3位 リゾートキング ジェイド(TOA)

●衝撃が強くてその後ずっとパスロブにしていた。「テイルズ オブ ザ レイズ」でもジェイドはパスロブにしている(ちゃむ) ●あれはどうかといまだに色々と思います(YUZUKI) ●中身が気になります(米米)



4位以下のコメント●【4位】いつもラゴウやキョモールをこれで断罪してます(トンガリマダットビネズミ) ●【5位】格好よくてずっと着せてましたが、イベントシーンで元気が隠れることに気づいてからは受所受所で外すようにしました(笑)(Miek) ●【6位】リタのためにあるような衣装かと(さぶり) ●【7位】映画観たあと本当にうれしかったなあ(ばんちょー) ●【学生服】普段クールなベルベットが年相応の女の子の感じに見えてとても好きです(メナンシアのきのこ) ●【学生服】ジュードに惹けると言う医学生……(はちぶーん) ●【学生服】ミラのボニーテールと無敵した制服姿はカッコよかった(通称島住民〇) ●【学生服】戦闘8GMが変わるのも新鮮で、いつもふたつ結びのソフィのサイドテールがかわいい(花柚) ●【水着】パスカルさんらしい色気のない水着のチョイスが素晴らしい(パスカルさん大好きさん) ●【水着】テュオハリム様の水着。今までプーメランはネタキャラ用だったのに、何であんな美しいんですか。ありがとうございます(かおり) ●【水着】ミクリオの水着衣装です! 髪型が好きすぎて通ばせていただきました(ノルミンだるま) ●【メイド服】ジュディスのメイド姿が下着含めてセクシー(シバ) ●【メイド服】コレットの「天然メイドン」。メインの緑色がコレットと本当に似合っていて大好き(のり) ●【メイド服】かわいいメイド服を着たい願望のあるティアがかわいい(紫雨)

## 12 あなたのプレイスタイルは？

ここでは4つのカテゴリーに分けてプレイスタイルを調査。全体的にあまりハードな遊びかたではなく、ゲーム内容をまんべんなく楽しむ人が多いという印象を受ける結果に。

### ●ゲーム難易度の選択



### ●パーティ構成



### ●やり込み要素



### ●周回プレイ



## 13 ミニゲームやスキット鑑賞機能などお楽しみ要素でお気に入りとは？

ついつい寄り道をしたくなるなど、お楽しみ要素も多い「アイルズオブ」シリーズ。栄えある1位は、やっぱりこの機能だった!

### 1位 スキットの振り返り機能

●スキットを後で見られる機能はありがたい(イヤハテ) ●「アライズ」の野宮でスキットやアニメがすぐ見返せるのが手軽でよかった(かべ)

### 2位 ウィス(TOE)

●始めたら止まらない(まみたま) ●商品化しないですか? 現実でもやりたい!(ユニ@ゆび)

### 3位 カジノのポーカー(TOX2など)

●「ジ アビス」でめちゃくちゃ遊んだ(や) ●「エクシリア2」は確ぞやすかった(凜来)

- 4位 (109票) | 釣り(TOARISE)
- 5位 (93票) | ナム孤島(TOV)
- 6位 (83票) | 魔法カルタ(TOG)
- 7位 (32票) | GROOVYアーチェ(TOP)
- 8位 (28票) | 温泉(シリーズ全般)
- 9位 (27票) | キャラ札(TOB)
- 10位 (25票) | 闘技場(シリーズ全般)

4位以下のコメント●【4位】メシ釣り楽しかったし、慣れると簡単に金策になる(密柑) ●【6位】「グレイセス」がシリーズ初プレイで、これで歴代キャラと名セリフを勉強した(かおり) ●【7位】シューティングはおもしろいし、ノリノリで実況(?)するチェスターも最高(yomi3)





## Q14 いっしょに旅をする、いっしょに暮らす、料理を作ってもらなら、相手は誰？

“旅したい相手”では、ロゼやユーリなど旅慣れているキャラの名前が多く挙がった。“暮らしたい相手”は、ルルやラビードのような癒し系に票が集まった。そして“料理を作ってもらいたい相手”は、やはり劇中で得意料理をふるまったキャラクターが選ばれる結果に。

4位以下のコメント/いっしょに旅したい  
クリオは何だかんだ言ってお世話してくれそう（玄米菜）  
いっしょに暮らしたい相手●【7位】ソフィといっしょにお花を育ててゆっくり過ごしたい（フクロウをモフモフ族）  
料理を作ってもらいたい相手●【4位】ファフに特製オムレツを作ってもらいたい！（睦月）

いっしょに旅したい相手



1位 ロゼ(TOZ)

129票

●旅商人としてノウハウやうきさを見極める能力が高く、無理のない旅ができそう（うんばぽー）  
●世渡りがうまく頼りになりそう（ぼち子） ●旅に慣れていそうで道中の会話も楽しそう（ひじり）

いっしょに暮らしたい相手



1位 ルル(TOX2)

56票

●家の中でルルとじゃれあいたい。お顔を触りたい。なでたい（namo） ●家に帰ったらそこにいてうれしいキャラナンパーワン（にくお） ●猫好きなので（フウネリアン）

料理を作ってもらいたい相手



1位 ルドガー(TOX2)

283票

●トマトは苦手だけどルドガーの料理ならおいしく食べられる気がする（トビサキ） ●トマト料理大好きなので振る舞ってほしい（琉璃） ●お店で出せるレベルの料理を作ってくれる！（moon）



2位 ユーリ(TOV)

114票

●なにかあっても守ってくれるし、ハマしてもさっとフォローしてくれそう（かいせつ） ●絶対に頼りになるので（まれ） ●気遣い上手で強くて料理も上手い。完璧じゃん（ルクラ）



2位 ラビード(TOV)

51票

●ラビードと下町でのんびり暮らしたい（まかろん） ●どんな敵が来ても守ってくれますし、かわいいです。うっとおしがられそうですが、一緒に寝てほしいです（ゆりかもめ）



2位 ベルベット(TOB)

146票

●ごく普通の村娘である彼女のご飯を食べてみたいです……（あおつき） ●あらゆる意味で女子力の高さには脱帽（ぬおー） ●クラウド家のキッシュを食べみたいです（Lmay）



3位 スレイ(TOZ)

88票

●遺跡探検やまだ見ぬ世界の素顔らしさを共に見に行きたい（しげる） ●古代語の匂いを教えてほしい（千裕）



3位 ユーリ(TOV)

47票

●下町向ちゆえの面倒見のよさや、甘味作りに通じているところなど、休日に甘やかされて過ごしたくなる（ねえさん）



3位 キサラ(TOARISE)

143票

●ぜひ釣った魚を食べさせてほしい（樹） ●料理総司令（称号）が作る料理をぜひ食べてみたい（LEO） ●美人で料理上手って完璧！（にゃぽ）



## Q15 Q14とは逆に、相手から誘われても真っ先に遠慮したいキャラクターは？

四六時中いっしょにいと疲れそうな顔触れや、本人の性格や生活習慣に難ありなタイプなど、バラエティに富んだランキング結果に。そのなかでも上位にランキングするバルバトスは、悪役冥利に尽きると言えるかもしれない……

4位以下のコメント/いっしょに暮らすのは～●【6位】アイゼン。行きたい気持ちは山々ですが死線を越えられる気がしない（かい） /いっしょに暮らすのは～●【5位】コングマンは日課の筋トレ時の掛け声がものすごく大きそう（笑）（ナノ） /料理を作るのは～●【4位】歴代メシマズキャラの中でもアーチェーが一番に思い浮かびました（プロキオン）

いっしょの旅は遠慮したい相手



1位 ジェイド(TOA)

99票

●好きですし、有能なのは重々承知してのですが、ずっといっしょにいるというのは……（石垣） ●ネチネチ嫌味を言われそう（かつ） ●朝から晩まで、神経を逆撫でされそう（mayuminawa）

いっしょに暮らすのは遠慮したい相手



1位 パスカル(TOG)

91票

●部屋が片付かないのと、お風呂になかなか入ってくれないので（オルカ） ●家事と、お風呂に入るかどうかで揉めそうなので（らばん） ●汚部屋は遠慮したい（メルトイト）

料理を作るのは遠慮してほしい相手



1位 リフィル(TOS)

338票

●彼女に調理素材を渡してはならぬ（ユニゆび） ●作ってくれるのがうれしくて食べざるを得ないので胃が心配！（コリス） ●辛いケーキはアルフェン君くらいしか食べられないよ（いなば）



2位 バルバトス(TOD2)

88票

●強そうな相手を見つけては戦いを挑んで火の粉を振りまきそう（かなた） ●怖いから（いさごま） ●ついて行くのは大変そうなので……（ふーらん） ●アイテム使えなくて詰みます（秋雪）



2位 ジェイド(TOA)

86票

●自宅に上司がいるみたいにならん？（イヤハデ） ●寝てる間に解剖されそう（terateani） ●めっちゃ小言を言われそう（ゼロスの取り巻き・3） ●何を考えているのか読めないから（ぼんた）



2位 ナタリア(TOA)

257票

●人類史上悪悪は……ちょっと……（匿名なYMK） ●アッシュは男らしいなあ（他人事）（ぬおー） ●とっても想いを込めてくれそうなので、余計に遠慮したいです（ぼち）



3位 ハスタ(TOI)

69票

●たぶん、隣にいただけでこっちの身が持たない。キャラ的には割と好きなほうではあるが（まぐまぐ） ●うしろからぶつ刺されそうで怖い（you915）



3位 バルバトス(TOD2)

81票

●やっぱり疲れると思う（たい焼きひよこ平丸） ●正直なにをするにしても一緒に行動するのは嫌です。すごく気を張るしうるさそう（みきある）



3位 フレン(TOV)

249票

●料理の見た目で危険度が測れないから（空白） ●味知らずなうえ、説得しても理解してくれなさそう（pakugyu） ●レシピを見ろ！（もとむら）

※料理バタなキャラクター全員という回答は対象キャラに加工しています。





## 16. 実際に訪れてみたい作中の街や場所は？

シリーズの数だけ多種多様な街が登場。やはり3Dを採用して表現力がグッと増したタイトルから多く選ばれる傾向となった。



164票

### 1位 水上の帝都 グランコクマ(TOA)

●水の風景が圧巻(マッピー) ●きれいな街。行ってみたい(よ) ●純粋な設計が気になる(なぐも) ●綺麗な景色と心癒される水の音が聞こえてきそう(おひの) ●ピオニー陛下を見掛けるかもしれない？ 暮らしたいです(花畑) ●BGMもいい(魔王綿船) ●現在のグラフィック技術で再現したらすごく綺麗だと思う(ちやむ) ●初見当時、こんなに綺麗なグラフィックの街を歩けるのかと感激しました(お雪)



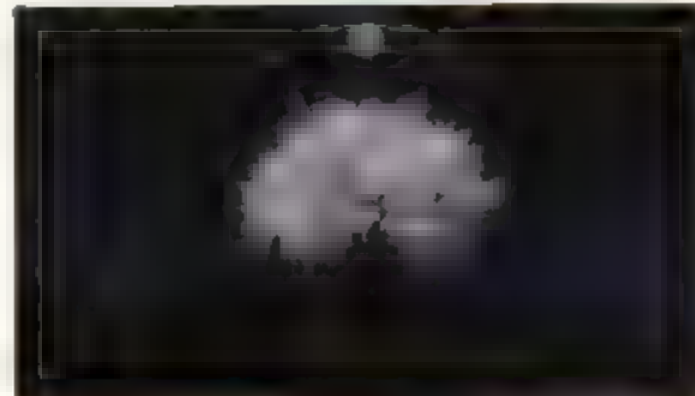
◀水上の帝都と称され、水路が張りめぐらされた美しい街並。観光で訪れたいと思うのも納得だ。BGMの「The Floating Imperial City」も人気が高い。



### 2位 花の街ハルル(TOV)

114票

●一度見たら忘れられない光景(悠) ●お花見したい(ゆうゆう) ●暑間に咲き誇るハルルの花が見てみたい(静寂) ●みんなでお花見をしたいし、みんなととても憩いの場所になること間違いなしだから(甘口カレー毎日食べたい)



◀一度は枯れてしまったハルルの樹、エスファルの治癒術で再生し、街を守る結界が壊れる。それにより、美しい花が満開の風景を取り戻した。



### 3位 エリテ・メナンシア(TOARISE)

112票

●気候も人も穏やかで自然豊かな(メルトエイト) ●あのイスラーム風モスクの宮殿に参拝されました(石垣) ●水が豊富だし文化の街なので(はちぶん) ●鎖国期間とか私室とか見学してみたい(テイクレサービス終了らしい)



◀鎖国(スルド)のひとり、テュオハラムが治めるエリテ・メナンシア。安定した治世で人々は生き生きと暮らし、独特の文化が花開いている。

4位 (88票) イル・ファン(TOX)

5位 (66票) ヴィスキント(TOARISE)

6位 (47票) イズチの壺(TOZ)

7位 (26票) ラント(TOG)

8位 (18票) ベレギオン(TOARISE)

9位 (17票) 遺跡船(TOL)

10位 (13票) ケテルブルク(TOA)

4位以下のコメント●【4位】「エクソシア」のイル・ファン。旅行で行きた。ホテル・ハイファンに泊まりたい(みは) ●【6位】「ゼスティリア」のイズチ。雲海が下に見える島。空気が絶景。静かに暮らしたい(なの) ●【9位】「ソフィア」の遺跡船。観光地として申し分ない。何より規模が大きい(pak igyu)



## 17. 実際に食べてみたい、あるいは食べたくない作中の料理は？

圧倒的支持を得たのは、シリーズの看板料理であるマーボーカレー(派生品も含む)。逆に食べたくないのは、見た目、難があるサイダー飯という結果に。

### 食べてみたい料理



541票

### 1位 マーボーカレー(シリーズ全般)

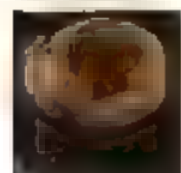


●定番万能料理だよね(WaT) ●どのシリーズでも美味しそう(ウィア) ●現実にもレシピやレトルトはありますが、彼らの食べている実物を体験してみたい(龍美)



### 2位 パンケーキ(TOARISE)

84票



●フルルのパンケーキは美味しそう(ゆき) ●テュオハラムのパンケーキ、切ったら出てくる謎の液体で、フウサギ肉が入っていて甘じょっぱい珍味ってなに……!? (とかげ)



### 3位 ピーチパイ(TOR)

70票



●みんなで囲って食べるピーチパイは幸せです(1-@ゆづ) ●どれくらい美味しいのかいつも気になります(ノリス) ●ポブラお婆さんのピーチパイ、とても美味しそう(LEO)

### 食べたくない料理



317票

### 1位 サイダー飯(TOX、TOX2)



●ご飯とソース(フ)の組み合わせ(ウィア) ●試しに自作してみたらヤバかった(にやぼ) ●さすがにこれは美味しいと思うような味の想像ができません……(ふーらん)



### 2位 いぬごはん(TOV)

84票



●さすがに衛生面が不安(yuk) ●一周まわって食べてみたいかもしれない……?(み) ●本来はラビードしか食べられないのに、メンバーも食べさせられるという所業(笑)(コラソン)



### 3位 やみなべ(TOE)

82票



●食べるのが怖い(笑)(さりあ) ●どんな味がするのかわからないのが恐ろしくて口にできません(ノリス) ●何が入ってるかわからないから怖い(笑)(甘口カレー毎日食べたい)

4位以下のコメント●●食べてみたい料理【4位】フウサギの丸焼き。フウサギ自体どんな味なのか気になる(ババヤグミ) ●【5位】ベルベットのキノコ。キノコですね。キノコに馴染みがないのがありますし、ベルベットのお料理が食べ

たい(ももろ) ●●食べたくない料理●【5位】フルーツ焼きそば。加熱したフルーツが苦手なので(しげる) ●【7位】マグログミはグミの食感でマグロを噛み続けるとか、生臭さが恐ろしいことになりそう(ラインフォルト)





18.

## いちばん好きな作品の テーマソングとBGMは？

この設問では、『テイルズ オブ』シリーズで作品の顔とも書えるテーマソングと、松庭純氏や椎名豪氏が手掛けてきた作中のBGMで印象的な楽曲を募集。カラオケで歌ったり 思わず口ずさんだりしたくなる名曲の数々がランクインを果たした。

テーマソングに合わせた  
アニメーションも  
大事な要素！

◆テーマソングの歌詞やリズムに合わせてカットを決めるなど、こだわりがギッシリな『テイルズ オブ』シリーズ。ゲームが始まる瞬間、物語が始まる瞬間、クライマックスの瞬間、感動する人も多くは、



### いちばん好きなテーマソング

### いちばん好きなBGM



1位 「カルマ」(TOA)

353票

アーティスト:BUMP OF CHICKEN

●曲と世界観のマッチがやばいです！(あまなつ) ●ストーリーと歌詞がリンクしていてとても素敵(らいか) ●メロディーがかっこいいし、歌詞が作品に寄り添った内容だから(no m) ●今でも色あせない名曲です(ちびい)



1位 「水の調べは霊霧の導き」  
('TOZ'水の試練神殿BGM)

73票

●下手したら一番聴いたBGMかもしれない。ずっと迷いまくって戻されまくって大変でしたが、一番好きなBGMです(匿名なYMK) ●舌いダンジョンだったけれど、あの曲のせいで嫌いにならずに済んだ(結城もゆ)



2位 「夢であるように」(TOD)

166票

アーティスト:DEEN

●どこか懐かしさと、まななさを感ぜさせる歌が、シビアなシナリオの空気感とよく合っていて大好き(あさの) ●DEENのファンになっているいる聞くようになったのも、この曲がきっかけでした(フクロウをモフモフ族)



2位 「meaning of birth」  
('TOA'アッシュ戦BGM)

60票

●RPGの戦闘曲の中でも屈指の名曲だと思います(ガチニート関根) ●「カルマ」のアレンジかつ明るい曲調が、作中屈指の盛り上がり演出した(ダナフクロウのとまり木) ●「カルマ」のアレンジが最高(つか)



3位 「Starry Heavens」(TOS)

115票

アーティスト:day after tomorrow

●メニュー画面で流れるときにずっと聴いてた(トンガリマダラトビネズミ) ●シリーズ初プレイ作品だったので印象深い点と、ロイドとコレットのイメージソングとしてピッタリなのがいい(あさり)



3位 「Theme of Velvet」  
('TOB'ベルベットのテーマ)

54票

●グッとくるシーンではいつもかかっていたし、単純にめちゃいい曲だと思っています(ゆりかもめ) ●後半に入りサビ部分の盛り上がりがとても希望を感じられる曲調で、物語に合っていて大好きです(あさり)

- 4位 (93票) | 鐘を鳴らして(TOV)/アーティスト:BONNIE PINK  
5位 (69票) | Song 4 u(TOX2)/アーティスト:浜崎あゆみ  
6位 (50票) | progress(TOX)/アーティスト:浜崎あゆみ  
7位 (45票) | flying(TOE)/アーティスト:GARNET CROW  
8位 (35票) | まもりたい~White Wishes~(TOG)/アーティスト:BoA  
9位 (34票) | HIBANA(TOARISE)/アーティスト:感覚ピエロ  
10位 (29票) | 夢は終わらない~こぼれ落ちる時の雫~(TOP)/アーティスト:よーみ

4位以下のコメント●【4位】ユーリ視点とフレン視点で歌詞が変わっていてお互いの思いが歌われていて素晴らしい(Alex) ●【10位】ここからすべてが始まったことを聴くたびに思い出します(no912)

- 4位 (36票) | 鳥は鳴き、僕は歌う('TOL'階段海BGM)  
5位 (29票) | ただひとり君のためなら~Song 4 u~('TOX2'ビズリー戦BGM)  
6位 (20票) | FIGHTING OF THE SPIRIT('TOP'精霊戦BGM)  
7位 (17票) | Flame of hope('TOARISE'通常戦闘BGM)  
7位 (17票) | CELESTIA BATTLE('TOE'セレスティア戦闘BGM)  
9位 (11票) | シャーリィを追って('TOL'毛細水道BGM)  
9位 (11票) | 螢火('TOL'劇中歌)

4位以下のコメント●【4位】ボーカル入りのBGMを初めて聴いて、すごく衝撃を受けた(man) ●【9位】ゲームで「シャーリィを追って」を聴いた瞬間、サントラを買おうと決意したくらいです(茶弥丸)



19.

## いちばん好きな (あるいは印象に残っている) マスコットのキャラクターは？

不動の人気を誇ってきたミュウに迫ったのは、「アライズ」に登場したフルル。そのあとをルルが追いかける結果となった(\*)。



201票  
1位 ミュウ(TOA)

●マスコットキャラがしゃべる!? と衝撃を受けました。健気でかわいい(睦月) ●かわいいだけではなく、ルークと境遇が重なるなど、ストーリー上でも存在の意味があつてよかった(ゆびしろ) ●オスなのは衝撃だった(イヤハナ)



127票  
1位 ルル(TOX2)

●ネコが好きだからです！(ハヤテ) ●文句なしにかわいい！(くれは) ●白くて真ん丸でかわいいです(ふーらん)



- 4位 (78票) | ノルミン天族(TOZ)  
5位 (62票) | ティボ(TOX)  
6位 (57票) | モフモフ族(TOL)  
7位 (53票) | クィッキー(TOE)  
8位 (51票) | ノイシュ(TOS)  
9位 (40票) | ビエンフー(TOB)  
10位 (39票) | ザビィ(TOR)

4位以下のコメント●ノイシュがかわいい。ミトスとも仲よしだから癒し(雪) ●ビエンフーにはレアボードでお世話になりました(衣衣衣衣)



2位 フルル(TOARISE)

191票

●ヴォルラン様からリンウェルをかばうシーンがかっこよくて、そのあとのばたんきゅーは可愛かったです(yasukiyoi)

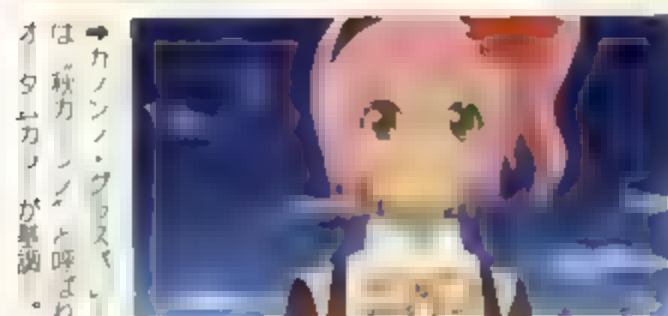
\*チーグル族、ダナフクロウへの投票はミュウとフルルに合算していません。





## 20. 「テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー」シリーズ3作品 登場する3人のカノンノの中で、いちばん好きなカノンノは誰？

3作品のいずれにおいても、カノンノはプレイヤー（主人公）を導く立ち位置だが、それぞれ別人。ダントツの1位を獲得したカノンノ・イアハートを推す理由として、その快活な性格やセーラー服風の衣装などを挙げる人が多かった。



### 1位 カノンノ・イアハート (TOW2)

- 明るく前向きで、隣り合って井、ホムヒロインとしてとてもよく、樹士風 ●3人中、一番普通の子、近い性格で、共感できる (おま)
- お洋服のデザインがいちばん好き (栗鼠)
- ヘアスタイルがかわいいから (かつ)
- 髪イメージが素敵 (レイ)
- 「テイルズ オブ アスタリア」でも主役をして、3人の中でいちばん身近だから (ゆうき)
- パニールとのやり取りがかわいい (ねりこ)



### 2位 カノンノ・グラスバレー (TOW3)

- いちばん「女の子」って感じでおしとやかというか、スキット絵といい可愛い (たい焼きひよこ平丸)
- 3人の中でも、いちばん主人公に好意を持っていると思う (龍騎士)
- 単純に見た目や衣装がいちばん好み (くま)



### 3位 バスカ・カノンノ (TOW)

- 過酷な運命を背負っていた彼女が好きなので (あき)
- しゃべりかたが好き、明るく導いてくれて、たすけ、じつはひとりで頑張ってた感じが切なくて、愛おしくなる。ちょっと陰がさる感じが好き。うりた (サン・ドラゴン、人生の女)
- 雷の雰囲気が好き (紫苑)



## 21. 「テイルズ オブ フェスティバル」で登場したことがない、あるいは今まで機会が少なかったキャラクター（または声優）の中で、ぜひ登場してほしい人は誰？

数多くの声優たちが出演し、ゲームでは見られないキャラクターの魅力も引き出してきたテイルズ オブ フェスティバル。キャラクターおよび各声優担当への投票を合計した結果、1位は「アライズ」のロウという結果に！



### 1位 ロウ (CV: 松岡禎丞)

- 次回こそぜひ登場してほしい。松岡さんの生演技の迫力をデフェスで味わいたい (ねえさん)
- 今回 (2021年) は「アライズ」キャラの全員登場が叶わなかったで、次回以降実現したらうれしいです (はなこ)



### 2位 コレット・ブルーネル (CV: 水樹奈々)

- ヒロインだし、相手も出ているので (ピアンキ)
- コレットちゃんの曲を歌って (doctor)
- 忙しいでしょうけど、出てほしい (あおと)
- またロイドと出てくれー!! (myu)



### 3位 イオン/シンク (CV: 大谷育江)

- 大谷育江さんと呼んで欲しいと熱望しつつ、イオンと呼ばれるのが好き (シンク好きとしてはびん。など、なくや)
- イオン様、会いた、たると



- 4位 (109票) リッド・ハーシェル (CV: 石田彰)
- 5位 (87票) ジェイド・カーティス (CV: 子安武人)
- 6位 (85票) ロクロウ・ランゲツ (CV: 岸尾だいすけ)
- 6位 (85票) ソフィ (CV: 花澤香菜)
- 8位 (66票) キール・ツァイベル (CV: 保志総一朗)
- 9位 (64票) ミトス・ユグドラシル (CV: 高山みなみ)
- 10位 (63票) メルディ (CV: 南央美)

4位以下のコメント ●リッドの中の人がえらくシャイなので、キールと一緒に呼んでください (陸) ●参加し始めたのが2019年からのので、ロクロウ、会いたい! (あまなつ) ●キールは唯一出演した回が映像商品化されていないので、再出演してほしい (ナンバー)





# 「テイルズ オブ」キャラクター 歴代人気投票振り返り

「テイルズ オブ フェスティバル」などで発表されたキャラクターランキング。  
以下では、これまでに行われた投票の結果を振り返る。

## 2007年 第1回

記念すべき第1回では、しまや殿堂入りを果たした「デスティニー」のレオン、そして「デスティニー2」のゾ  
ユーダスが圧倒的な強さを見せつけた。氷を司る精霊（大晶霊）のセルシウスが4位に食い込んだことも話題に。



1位

レオン・マグナス(TOD)



2位

ゾユーダス(TOD2)



3位

クラトス・アウリオン(TOS)



4位 | セルシウス(TOE)

5位 | リッド・ハーシェル(TOE)

6位 | アーチェ・クライン(TOP)

7位 | プレセア・コンパティール(TOS)

8位 | クレス・アルペイン(TOP)

9位 | コレット・ブルーネル(TOS)

10位 | ゼロス・ワイルダー(TOS)

## 2008年 第2回

GC版の発売は2003年だった「ソノフォア」のキャラクターたちが軒並みランクアップを果たした第2回。  
2007年からSulotableが手がけたOVAのリリースが始まったことも、少なからず影響を与えていたと思われる。



1位

クラトス・アウリオン(TOS)



2位

レオン・マグナス(TOD)



3位

ゼロス・ワイルダー(TOS)



4位 | ジューダス(TOD2)

5位 | プレセア・コンパティール(TOS)

6位 | リッド・ハーシェル(TOE)

7位 | コレット・ブルーネル(TOS)

8位 | クロエ・ヴァレンス(TOL)

9位 | セルシウス(TOE)

10位 | ルーク・フォン・ファブレ(TOA)

## 2009年 第3回

この回から「テイルズ オブ フェスティバル」で結果発表が行われるスタイルに。注目は「ソ アビス」のキャラク  
ターたちが多くランクインしている点。こちらも2008年からスタートしたアレビアニメの影響がありそうだ。



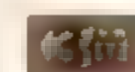
1位

レオン・マグナス(TOD)



2位

ルーク・フォン・ファブレ(TOA)



3位

ジェイド・カーティス(TOA)



4位 | ガイ・セシル(TOA)

5位 | クラトス・アウリオン(TOS)

6位 | アッシュ(TOA)

7位 | ジューダス(TOD2)

8位 | ゼロス・ワイルダー(TOS)

9位 | スタン・エルロン(TOD)

10位 | ティア・グランツ(TOA)

## 2010年 第4回

新星の如く現れ、第1位の座に輝いたのが「ヴェスペリア」のユリ。2009年のP S 3版発売と、劇場版「テ  
イルズ オブ ヴェスペリア ~The First Strike~」の封切りなど、メディアミックス展開が躍進のカギとなった。



1位

ユーリ・ローウェル(TOV)



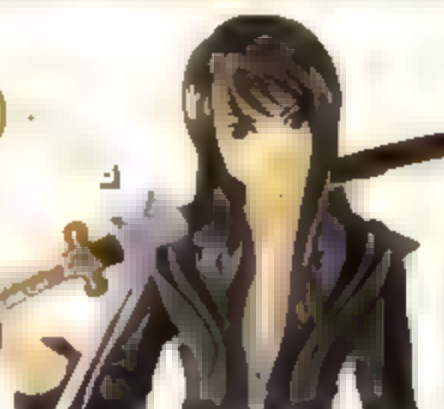
2位

レオン・マグナス(TOD)



3位

ルーク・フォン・ファブレ(TOA)



4位 | ロイド・アーヴィング(TOS)

5位 | ジェイド・カーティス(TOA)

6位 | ガイ・セシル(TOA)

7位 | クラトス・アウリオン(TOS)

8位 | ゼロス・ワイルダー(TOS)

9位 | レイヴン(TOV)

10位 | エミル・キャストanie(TOS-R)

## 2011年 第5回

ワンノ は不動のふたりが死守するも、そこに食い込んだのが「グレイセス」の主人公アスベル。新要素の  
「未来への系譜編」を追加したP S 3版が2010年に発売されたことも、人気を後押しした理由と思われる。



1位

ユーリ・ローウェル(TOV)



2位

レオン・マグナス(TOD)



3位

アスベル・ラント(TOG)



4位 | ルーク・フォン・ファブレ(TOA)

5位 | ロイド・アーヴィング(TOS)

6位 | リタ(TOV)

7位 | クラトス・アウリオン(TOS)

8位 | レイヴン(TOV)

9位 | ジェイド・カーティス(TOA)

10位 | ゼロス・ワイルダー(TOS)



## 2012年 第6回

(ユーリとリオンが殿堂入り)

この回の大きなポイントは、第1位のユーリ、第2位のリオンが殿堂入りしたこと。また、第6位に10位にジュードと、2011年発売の「エクシリア」からふたりの主人公が堂々のランクインを果たした。



1位 ユーリ・ローウェル(TOV)



2位 リオン・マグナス(TOD)



3位 アスベル・ラント(TOG)



- 4位 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
- 5位 アルヴィン(TOX)
- 6位 ミラ=マクスウェル(TOX)
- 7位 ゼロス・ワイルダー(TOS)
- 8位 ロイド・アーヴィング(TOS)
- 9位 リタ(TOV)
- 10位 ジュード・マティス(TOX)

## 2014年 第7回

殿堂入りした2名が抜け、これまで第3位につけていたアスベルが首位に躍り出ると思われたが、その勢いは惜しくも守れなかった。首位に輝いたのは、シリーズでも初めてのしゃべらない主人公、ルドガーである。



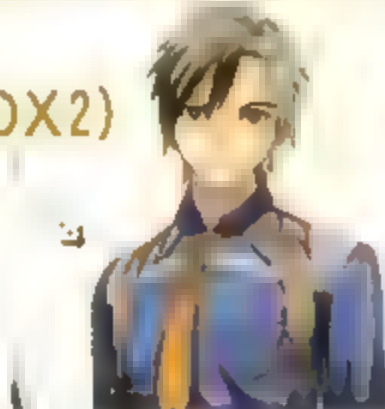
1位 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)



2位 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)



3位 ジュード・マティス(TOX)



- 4位 アスベル・ラント(TOG)
- 5位 ジューダス(TOD2)
- 6位 レイヴン(TOV)
- 7位 フレン・シーフォ(TOV)
- 8位 ロイド・アーヴィング(TOS)
- 9位 エミル・キャストニエ(TOS-R)
- 10位 クラトス・アウリオン(TOS)

## 2017年 第8回

3年ぶりの人気投票では、その間に発売された「ゼスティリア」と「ベルセリア」の面々がランクインし、顔ぶれが変。2016年、2017年放送のテレビアニメ「テイルズ オブ ゼスティリアザクロス」の影響もあっただろう。



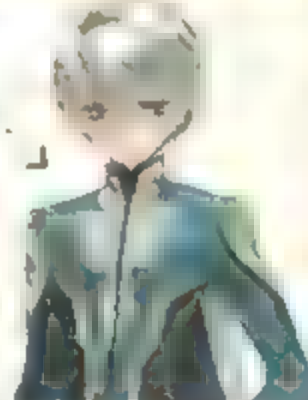
1位 ミクリオ(TOZ)



2位 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)



3位 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)



- 4位 アスベル・ラント(TOG)
- 5位 アイゼン(TOB)
- 6位 スレイ(TOZ)
- 7位 ベルベット・クラウ(TOB)
- 8位 ジュード・マティス(TOX)
- 9位 ゼロス・ワイルダー(TOS)
- 10位 ジューダス(TOD2)

## 2021年 第10回

記念すべき10回目の人気投票。激戦をくり抜けて首位に輝いたのは、2021年に発売されたばかりの「アフィズ」に登場したテュオハリム。第3位には、同作の主人公であるアルフェンも食い込み、ランキングに華を添えた。



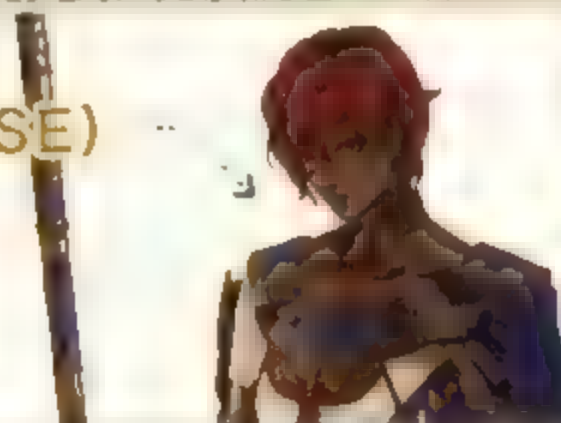
1位 テュオハリム(TOARISE)



2位 ミクリオ(TOZ)



3位 アルフェン(TOARISE)



- 4位 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
- 5位 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)
- 6位 アスベル・ラント(TOG)
- 7位 スレイ(TOZ)
- 8位 レイヴン(TOV)
- 9位 ロイド・アーヴィング(TOS)
- 10位 ゼロス・ワイルダー(TOS)

## 2020年の投票では……

2020年は、「応援したいキャラクター」というテーマで投票が行われ、男性・女性のキャラクターに分けて集計された。いつもの「好き」とはちょっと違う動機でキャラクターを選んだ人も多いことだろう。

男性

女性



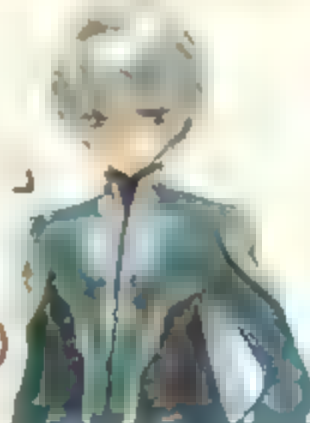
1位 ミクリオ(TOZ)



2位 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)



3位 ユーリ・ローウェル(TOV)



- 4位 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
- 5位 アスベル・ラント(TOG)
- 6位 スレイ(TOZ)
- 7位 リオン・マグナス(TOD)
- 8位 ロイド・アーヴィング(TOS)
- 9位 ゼロス・ワイルダー(TOS)
- 10位 ジュード・マティス(TOX)



1位 ベルベット・クラウ(TOB)



2位 コレット・ブルーネル(TOS)



3位 アリーシャ(TOZ)



- 4位 エドナ(TOZ)
- 5位 ミラ=マクスウェル(TOX)
- 6位 シェリア・バーンズ(TOG)
- 7位 ティア・グランツ(TOA)
- 8位 ソフィ(TOG)
- 9位 リアラ(TOD2)
- 10位 リタ(TOV)



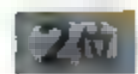
## 2012年 第6回

(ユーリとリオンが殿堂入り)

この回の大きなポイントは、第1位のユーリ、第2位のリオンが殿堂入りしたこと。また、第6位に10位にジュードと、2011年発売の「エクシリア」からふたりの主人公が堂々のランクインを果たした。



1位 ユーリ・ローウェル(TOV)



2位 リオン・マグナス(TOD)



3位 アスベル・ラント(TOG)



- 4位 | ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
- 5位 | アルヴィン(TOX)
- 6位 | ミラ=マクスウェル(TOX)
- 7位 | ゼロス・ワイルダー(TOS)
- 8位 | ロイド・アーヴィング(TOS)
- 9位 | リタ(TOV)
- 10位 | ジュード・マティス(TOX)

## 2014年 第7回

殿堂入りした2名が抜け、これまで第3位につけていたアスベルが首位に躍り出ると思われたが、その勢いは惜しくも守れなかった。首位に輝いたのは、シリーズでも初めてのしゃべらない主人公、ルドガーである。



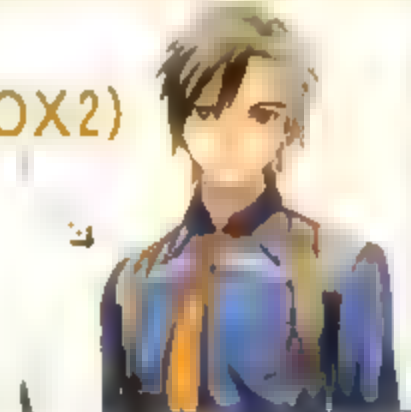
1位 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)



2位 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)



3位 ジュード・マティス(TOX)



- 4位 | アスベル・ラント(TOG)
- 5位 | ジューダス(TOD2)
- 6位 | レイヴン(TOV)
- 7位 | フレン・シーフォ(TOV)
- 8位 | エミル・キャストanie(TOS-R)
- 9位 | ロイド・アーヴィング(TOS)
- 10位 | クラトス・アウリオン(TOS)

## 2017年 第8回

3年ぶりの人気投票では、その間に発売された「ゼスティリア」と「ベルヤリア」の面々がランクインし、顔ぶれが一変。2016年、2017年放送のテレビアニメ「テイルズ オブ ゼスティリア サクロス」の影響もあっただろう。



1位 ミクリオ(TOZ)



2位 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)



3位 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)



- 4位 | アスベル・ラント(TOG)
- 5位 | アイゼン(TOB)
- 6位 | スレイ(TOZ)
- 7位 | ベルベット・クラウ(TOB)
- 8位 | ジュード・マティス(TOX)
- 9位 | ゼロス・ワイルダー(TOS)
- 10位 | ジューダス(TOD2)

## 2021年 第10回

記念すべき10回目の人気投票。激戦をくり広げて首位に輝いたのは、2021年に発売されたばかりの「アフィズ」に登場したデュオハリム。第3位には、同作の主人公であるアルフェンも食い込み、ランキングに華を添えた。



1位 デュオハリム(TOARISE)



2位 ミクリオ(TOZ)



3位 アルフェン(TOARISE)



- 4位 | ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
- 5位 | ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)
- 6位 | アスベル・ラント(TOG)
- 7位 | スレイ(TOZ)
- 8位 | レイヴン(TOV)
- 9位 | ロイド・アーヴィング(TOS)
- 10位 | ゼロス・ワイルダー(TOS)

## 2020年の投票では……

2020年は「応援したいキャラクター」というテーマで投票が行われ、男性・女性のキャラクターに分けて集計された。いつもの「好き」とはちょっと違う動機でキャラクターを選んだ人も多いことだろう。

男性



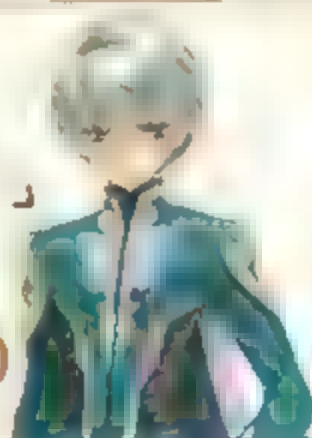
1位 ミクリオ(TOZ)



2位 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)



3位 ユーリ・ローウェル(TOV)



- 4位 | ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
- 5位 | アスベル・ラント(TOG)
- 6位 | スレイ(TOZ)
- 7位 | リオン・マグナス(TOD)
- 8位 | ロイド・アーヴィング(TOS)
- 9位 | ゼロス・ワイルダー(TOS)
- 10位 | ジュード・マティス(TOX)

女性



1位 ベルベット・クラウ(TOB)



2位 コレット・ブルーネル(TOS)



3位 アリーシャ(TOZ)



- 4位 | エドナ(TOZ)
- 5位 | ミラ=マクスウェル(TOX)
- 6位 | シェリア・バーンズ(TOG)
- 7位 | ティア・グランツ(TOA)
- 8位 | ソフィ(TOG)
- 9位 | リアラ(TOD2)
- 10位 | リタ(TOV)



# 歴代のオリジナルタイトルをデータで分析！

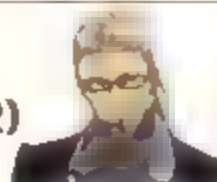
それぞれの舞台で活躍したパーティキャラクターを中心に、歴代のオリジナルタイトルを本スタッフが独自分析。調べてみたら、意外な事実も明らかに……！

年齢

男性陣は幅広く分布する 方 女性陣はほとんどが10代（ただし公称年齢。最近是非

高

ローエン・J・  
イルベルト (TOX2)  
63歳



フォレスト・ルドワウヤン (TOT)	45歳
ガラド・グリナス (TOH)	45歳
ユージーン・ガラルド (TOR)	40歳
マリク・シザース (TOG)	40歳
マイティ・コングマン (TOD)	39歳
フォッグ (TOE)	38歳
ジェイド・カーティス (TOA)	35歳
レイヴン (TOV)	35歳
リーガル・ブライアン (TOS)	33歳
ガイアス (TOX2)	33歳

低

ラビード  
(TOV)  
4歳半



ライフセット (TOB)	10歳
藤林すず (TOP)	11歳
チャット (TOE)	12歳
ジーニアス・セイジ (TOS)	12歳
プレセア・コンパティール (TOS)	12歳
カロール・カベル (TOV)	12歳
エリーゼ・ルタス (TOX)	12歳
アニス・タトリン (TOA)	13歳
エルマーナ・ラルモ (TOI)	13歳

※数字は公式のプロフィールを参照。年齢非公表のキャラクターは集計の対象外

身長

高身長はやはり男性のキャラクターが多い。女性陣では、175cmのグリコネとジュディスがトップ。

高

フォレスト・  
ルドワウヤン  
(TOT) 195cm



ユージーン・ガラルド (TOR)	193cm
クンツァイト (TOH)	193cm
マイティ・コングマン (TOD)	190cm
リーガル・ブライアン (TOS)	189cm
ウィル・レイナード (TOL)	188cm
ガラド・グリナス (TOH)	187cm
ザビダ (TOZ)	187cm
アイゼン (TOB)	187cm
クラトス・アウリオン (TOS)	186cm
ジェイド・カーティス (TOA)	186cm
マリク・シザース (TOG)	186cm

低

バティ・  
フルール (TOV)  
132cm



藤林すず (TOP)	135cm
カロール・カベル (TOV)	135cm
プレセア・コンパティール (TOS)	138cm
ジーニアス・セイジ (TOS)	141cm
ライフセット (TOB)	142cm
エリーゼ・ルタス (TOX)	145cm
エドナ (TOZ)	145cm
チャット (TOE)	146cm

※身長非公表のキャラクターは集計の対象外

体重

重量級は、筋肉量が多そうな面々が多くランクイン。身軽そうなエリーゼやエドナは体重非公表。

重

ユージーン・  
ガラルド (TOR)  
108kg



マイティ・コングマン (TOD)	100kg
フォレスト・ルドワウヤン (TOT)	95kg
フォッグ (TOE)	92kg
ガラド・グリナス (TOH)	88kg
リーガル・ブライアン (TOS)	85kg
ガイ・セシル (TOA)	79kg
クラトス・アウリオン (TOS)	78kg
リカルド・ソルダート (TOI)	77kg
クンツァイト (TOH)	77kg

軽

プレセア・  
コンパティール  
(TOS) 24kg



藤林すず (TOP)	28kg
ジーニアス・セイジ (TOS)	29kg
ハロルド・ベルセリオス (TOD2)	35kg
チャット (TOE)	38kg
マオ (TOR)	38kg
ベリル・ベニト (TOH)	38kg
アーチェ・クライン (TOP)	39kg
チェルシー・トーン (TOD)	39kg
ソフィ (TOG)	39kg

※体重非公表のキャラクターは集計の対象外



# 歴代のオリジナルタイトルをデータで分析！

それぞれの舞台で活躍したパーティキャラクターを中心に、歴代のオリジナルタイトルを本書スタッフが独自分析。調べてみたら、意外な事実も明らかに……！

## 年齢

男性陣は幅広く分布する一方、女性陣はほとんどが10代（ただし公称年齢）。最近是非

### 高

ローエン・J・イルベルト (TOX2) 63歳



フォレスト・ルドワウヤン (TOT) .... 45歳
ガラド・グリナス (TOH) ..... 45歳
ユージーン・ガラルド (TOR) ..... 40歳
マリク・シザース (TOG) ..... 40歳
マイティ・コングマン (TOD) ..... 39歳
フォッグ (TOE) ..... 38歳
ジェイド・カーティス (TOA) ..... 35歳
レイヴン (TOV) ..... 35歳
リーガル・ブライアン (TOS) ..... 33歳
ガイアス (TOX2) ..... 33歳

### 低

ラビード (TOV) 4歳半



ライフセット (TOB) ..... 10歳
藤林すず (TOP) ..... 11歳
チャット (TOE) ..... 12歳
ジーニアス・セイジ (TOS) ..... 12歳
プレセア・コンパティール (TOS) .... 12歳
カロール・カベル (TOV) ..... 12歳
エリーゼ・ルタス (TOX) ..... 12歳
アニス・タトリン (TOA) ..... 13歳
エルマーナ・ラルモ (TOI) ..... 13歳

※数値は公式のプロフィールを参照。年齢非公表のキャラクターは集計の対象外

## 身長

身長もやはり男性に男性が多い。女性陣では、175cmのグリーネとジュディスがノ

### 高

フォレスト・ルドワウヤン (TOT) 195cm



ユージーン・ガラルド (TOR) ..... 193cm
クンツァイト (TOH) ..... 193cm
マイティ・コングマン (TOD) ..... 190cm
リーガル・ブライアン (TOS) ..... 189cm
ウィル・レイナード (TOL) ..... 188cm
ガラド・グリナス (TOH) ..... 187cm
ザビダ (TOZ) ..... 187cm
アイゼン (TOB) ..... 187cm
クラトス・アウリオン (TOS) ..... 186cm
ジェイド・カーティス (TOA) ..... 186cm
マリク・シザース (TOG) ..... 186cm

### 低

バティ・フルール (TOV) 132cm



藤林すず (TOP) ..... 135cm
カロール・カベル (TOV) ..... 135cm
プレセア・コンパティール (TOS) .. 138cm
ジーニアス・セイジ (TOS) ..... 141cm
ライフセット (TOB) ..... 142cm
エリーゼ・ルタス (TOX) ..... 145cm
エドナ (TOZ) ..... 145cm
チャット (TOE) ..... 146cm

※身長非公表のキャラクターは集計の対象外

## 体重

重量級は、筋肉量が多そうな面々が多くランクイン。身軽そうなエリーゼやエドナは体重非公表。

### 重

ユージーン・ガラルド (TOR) 108kg



マイティ・コングマン (TOD) ..... 100kg
フォレスト・ルドワウヤン (TOT) .... 95kg
フォッグ (TOE) ..... 92kg
ガラド・グリナス (TOH) ..... 88kg
リーガル・ブライアン (TOS) ..... 85kg
ガイ・セシル (TOA) ..... 79kg
クラトス・アウリオン (TOS) ..... 78kg
リカルド・ソルダート (TOI) ..... 77kg
クンツァイト (TOH) ..... 77kg

### 軽

プレセア・コンパティール (TOS) 24kg



藤林すず (TOP) ..... 28kg
ジーニアス・セイジ (TOS) ..... 29kg
ハロルド・ベルセリオス (TOD2) .... 35kg
チャット (TOE) ..... 38kg
マオ (TOR) ..... 38kg
ベリル・ベニト (TOH) ..... 38kg
アーチェ・クライン (TOP) ..... 39kg
チェルシー・トーン (TOD) ..... 39kg
ソフィ (TOG) ..... 39kg

※体重非公表のキャラクターは集計の対象外









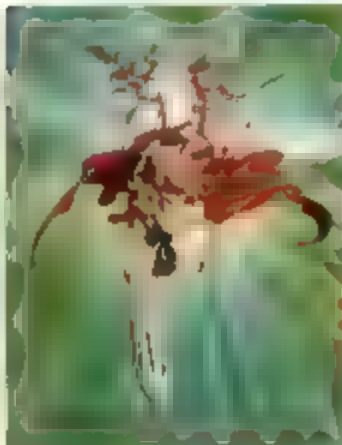


# 歴代のデザイナーが手がけたパーティキャラクターの総人数

オリジナルタイトルのパーティキャラクターに関して、歴代のデザイナーたちが手がけた人数を集計してみた。もっとも多かったのは、担当した作品数をもっとも多い、いのまたむつみ氏。次いで、いのまた氏とともにシリーズの最初期からキャラクターを描いてきた藤島康介氏となった。「グレイセス」までは基本的にひとりのデザイナーがメインキャラクター全員を担当し、「エクシリア」以降は複数のデザイナーが参加する体制が続いてきたが、「アライズ」では久々に単独（岩本稔氏）でのデザインが行われた。アプリ系の作品では、右の5氏以外にも、椎名優氏や小林美由紀氏、板倉耕一氏、佐伯俊氏など、多くのデザイナーがシリーズに携わっている。


藤島康介	41名
いのまたむつみ	66名
中澤一登	8名
奥村大悟	7名
岩本稔	10名

テイルズオブファンタジア



藤島康介氏 .....6名

テイルズオブデスティニー



いのまたむつみ氏 .....9名  
※リリスは含めず。

テイルズオブエターニア



いのまたむつみ氏 .....7名

テイルズオブデスティニー2



いのまたむつみ氏 .....6名

テイルズオブシンフォニア




藤島康介氏 .....9名

テイルズオブリバース



いのまたむつみ氏 .....6名

テイルズオブレジェンディア



中澤一登氏 .....8名

テイルズオブジアビス



藤島康介氏 .....7名

テイルズオブサテンレスト



いのまたむつみ氏 .....5名

テイルズオブイノセンス



いのまたむつみ氏 .....8名

テイルズオブシンフォニアとタクトスの騎士



奥村大悟氏 .....2名

テイルズオブヴェスペリア



藤島康介氏 .....9名

テイルズオブハーツ



いのまたむつみ氏 .....8名

テイルズオブグレイセス



いのまたむつみ氏 .....7名

テイルズオブエクシリア



藤島康介氏 .....3名  
いのまたむつみ氏 .....3名

テイルズオブエクシリア2



藤島康介氏 .....4名  
いのまたむつみ氏 .....4名  
奥村大悟氏 .....1名  
※エルは含めず。

テイルズオブゼスティリア



藤島康介氏 .....2名  
いのまたむつみ氏 .....2名  
奥村大悟氏 .....2名  
岩本稔氏 .....2名

テイルズオブベルセリア



藤島康介氏 .....1名  
いのまたむつみ氏 .....1名  
奥村大悟氏 .....2名  
岩本稔氏 .....2名

テイルズオブアライズ



岩本稔氏 .....6名



## イラストから推察する「髪の長さ」ランキング



上位4名はいずれも地面に届きそうな長さ。身長で順位を決定している。

### その他の上位候補たち



1位 ライラ(TOZ) 2位 ミュゼ(TOX) 3位 ベルベット(TOB) 4位 ソフィ(TOG)

## さまざまな種族・民族

作品ごとにさまざまな種族、民族が登場し、それらの対立がテーマになるのもシリーズの特徴。人間以外にも多くは人形で、エルフや獣族との混血もいるが、なかには機械や結晶の体を持つ種族も。



ハーフエルフ

多数の作品で登場。人間だけでなく、エルフからも差別を受けることも。



ガジュマ

「リバース」で登場。ヒューマと激しく対立し、悲劇を招いたケースも。



レイモーンの民

半人半獣の姿に変身する能力を持つ種族。「テンペスト」に登場する。



クリティア族

世界を支える力「エアル」に適応した人間。「ヴェスペリア」に登場。



結晶人

「ハーツ」で登場。身体組織が結晶化した長寿の種族で、思念術を操る。



天族

精霊や天使、神などにあたる存在。ほとんどの人は存在を認識できない。

## じつは声優が同じキャラクターたち

25年の歴史において、作品をまたいで同じ声優が別のキャラクターを演じたケースもある。とくに精霊絡みの例が多く、それを知ったうえで聞き直すとおもしろいかもしれない。以下はおもな例だ。

### たとえば



と



と



と



池澤春菜さん……「TOX」のティボ、「TOX2」のルル、「TOARISE」のキサラ  
置鮎龍太郎さん……「TOD」のディムロス、「TOX」「TOX2」のガイアス  
玄田哲章さん……「TOP」のマルス、「TOD」のコングマン、「TOA」のラルゴ  
小清水亜美さん……「TOL」の双子(フェニモール、テューラ)、「TOB」のエレノア  
子安武人さん……「TOA」のジェイド、「TOZ」のルナール  
佐藤聡美さん……「TOX2」のノヴァ、「TOB」のマギルウ  
佐藤拓也さん……「TOB」のペンウィック、「アライズ」のアルフェン  
佐藤利奈さん……「TOH」のドナ、「TOX」のプレザ、「TOB」のベルベット  
沢城みゆきさん……「TOI」のシアン、「TOX」「TOX2」のミラ  
立本文彦さん……「TOS」のクラトス、「TOARISE」のピエゾ  
田中敦子さん……「TOI」のマティウス、イナンナ、「TOARISE」のアウメドラ  
飛田展男さん……「TOD2」のカーレル、「TOB」のメルキオル  
中田譲治さん……「TOA」のヴァン、「TOARISE」のガナベルト  
速水奨さん……「TOD」のウッドロウ、「TOARISE」のヴォルラン  
山崎たくみさん……「TOA」のピオニー陛下、「TOT」のティルクス、「TOX」のバラ  
若本規夫さん……「TOD2」のバルバトス、「TOI」のガードル

## COLUMN 謎の生物!? ○○にん

「デスティニー」で街の変わった住人として登場した「ねこにん」以来、謎の生物として各作品で存在感を放ってきた「○○にん」。独自の集落を持っていることもあった。ゲームのやり込み要素にしばしば関わる。



ねこにん



うさにん



うしにん



ありじこくにん



かめにん



## タイトルの略称で使われていないアルファベットは？

※オリジナルタイトルの略称とそれが示す作品を記載。

これまでのシリーズでは、略称にしたときに使うアルファベットが被らないネーミングがなされてきたが、「ジ アビス」と「アライズ」の“A”が被ることになり、後者は「TOARISE」と表記されることが多い。25年の歴史を歩んできたシリーズだが、いつか、略称ですべてのアルファベットが使われる日は来るのだろうか？



TOA ... テイルズ オブ ジアビス
TOB.... テイルズ オブ ベルセリア
TOC ... なし
TOD ... テイルズ オブ デスティニー
TOE.... テイルズ オブ エターニア
TOF.... テイルズ オブ ファンダム
TOG ... テイルズ オブ グレイセス
TOH ... テイルズ オブ ハーツ
TOI .... テイルズ オブ イノセンス
TOJ.... なし
TOK ... なし
TOL.... テイルズ オブ レジェンディア
TOM ... なし

TON ... なし
TOO ... なし
TOP.... テイルズ オブ ファンタジア
TOQ ... なし
TOR.... テイルズ オブ リバース
TOS.... テイルズ オブ シンフォニア
TOT.... テイルズ オブ ザ テンベスト
TOU ... なし
TOV ... テイルズ オブ ヴェスぺリア
TOW ... テイルズ オブ サウザンドレディアントマイソロジー
TOX ... テイルズ オブ エクシリア
TOY.... なし
TOZ.... テイルズ オブ ゼスティリア

## プレイ時間の目安を比べてみた

メーカーとして、ゲームをクリアするまでにどれくらいの時間がかかると考えているのか。その目安を、過去にゲーム雑誌などのアンケートで示したことがある作品について整理した結果が右だ。堂々の1位となった「レジェンディア」は、メインシナリオだけでも相応のボリュームがあるうえに、それが終わると、これまた大ボリュームのキャラクタークエストが始まる、圧巻の構成だった。

1位 (70時間以上)	テイルズ オブ レジェンディア
2位 (60時間以上)	テイルズ オブ ジアビス テイルズ オブ グレイセス エフ
3位 (50時間以上)	テイルズ オブ ヴェスぺリア テイルズ オブ エクシリア テイルズ オブ エクシリア2
4位 (40時間以上)	テイルズ オブ ゼスティリア テイルズ オブ ベルセリア
5位 (30時間以上)	テイルズ オブ ファンタジア テイルズ オブ ハーツ R テイルズ オブ アライズ など



↑プレイ時間の目安はあくまでもメインストーリーのもので、たとえば「アライズ」など、やり込み要素が盛りだくさんの作品をとことん楽しみ尽くそうと思ったら、プレイ時間はもっと必要。

※上記の所要時間はメインストーリーのものであり、やり込み要素は含まれていません。「ファンタジア」はクロスエディション版、「ジアビス」は3DS版、「ヴェスぺリア」はXbox 360版の目安。

## 「ティフェス」累計参加人数が多い作品は？

1位

テイルズ オブ エクシリア2  
.....10人

近藤 隆さん(ルドガー役)  
伊瀬茉莉也さん(エル役)  
池澤春菜さん(ルル、ティボ役)  
代永 翼さん(ジュード役)  
沢城みゆきさん(ミラ役)  
杉田智和さん(アルヴィン役)  
堀中優希さん(エリーゼ役)  
早見沙織さん(レイア役)  
置鮎龍太郎さん(ガイアス役)  
大川 透さん(ユリウス役)

2位

テイルズ オブ ジアビス  
.....9人

鈴木千尋さん(ルーク、アッシュ役)  
ゆかなさん(ティア役)  
子安武人さん(ジェイド役)  
桃井はるこさん(アニス役)  
松本保典さん(ガイ役)  
根谷美智子さん(ナタリア役)  
丸山美紀さん(ミュウ役)  
中田譲治さん(ヴァン役)  
矢尾一樹さん(ディスト役)

3位

テイルズ オブ ヴェスぺリア  
.....8人

鳥海浩輔さん(ユーリ役)  
中原麻衣さん(エステル役)  
渡辺久美子さん(カロール役)  
森永理科さん(リタ役)  
竹本英史さん(レイヴン役)  
宮野真守さん(フレン役)  
斎藤千和さん(パティ役)  
小山力也さん(デューク役)

2008年に始まり、定期的に関与されてきた「ティフェス」ことテイルズ オブ フェスティバル。タイトルや声優ごとに、累計参加回数をまとめた。皆勤賞は、司会を務める小野坂昌也さんと、同じく「シンフォニア」組の小西克幸さん。作品別の参戦人数のトップは「エクシリア2」だった。

参戦希望！

もっと出てほしい作品たち

テイルズ オブ エターニア  
.....2人

石田 彰さん(リッド役)  
保志総一朗さん(キール役)

テイルズ オブ ザ テンベスト  
.....2人

高城元気さん(カイウス役)  
門脇舞以さん(ルビア役)

テイルズ オブ シンフォニア  
ラタトスクの騎士 .....1人  
下野 紘さん(エミル役)

テイルズ オブ ゼスティリア/テイルズ オブ ベルセリア...7人

登場回数の多いキャストは？

1位 (29回)	小野坂昌也さん(TOSゼロス役)、小西克幸さん(TOSロイド役)
3位 (26回)	鈴木千尋さん(TOAルーク、アッシュ役)、鳥海浩輔さん(TOVユーリ役)
5位 (12回)	櫻井孝宏さん(TOGアスベル役)、森永理科さん(TOVリタ役)

※上記の回数は、公演が昼・夜、土曜・日曜などに分けて行われた場合は個々にカウント。  
※櫻井孝宏さんは映像出演を含めると13回。





---

# Tales of Fan's memory

～ファンとともに歩んだ『テイルズ オブ』の記憶～

Tales of Series 25th Anniversary

---

2022年3月 発売

●発行

株式会社バンダイナムコエンターテインメント  
〒108-0014 東京都港区芝5丁目37番地8号

●企画/編集/デザイン

株式会社KADOKAWA Game Linkage

●印刷

図書印刷株式会社

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
テイルズ オブ ルミナリア：キャラクターデザイン／佐伯俊

<https://tales-ch.jp/>

本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の譲渡および配信は著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者などの第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められていません。

本書に乱丁・落丁がございました場合は、以下のURLまでお問合せ下さい。  
バンダイナムコエンターテインメント

公式エンタメコマースサイト  
アソビストア URL：<https://asobistore.jp/>

---





Tales of  
SERIES™  
**25th**  
Anniversary

